

J. W. Neumann, Wiener Tarokbuch.

Zuflirtes



Wiener Tarokbuch.

A. Hartleben's Verlag.

f. 180

Illustriertes
Wiener Tarokbuch.



Illustriertes
Wiener Tarokbuch.

Seitfaden

zur

Erlernung aller Arten des Tarokspiels.

Mit einer Sammlung von 55 Problemen

und einem Anhang:

Tarok-Codex, die Spielgesetze enthaltend.

Von

S. Ulmann.



Wirn. Post. Leipzig.

A. Sarfleben's Verlag.

Alle Rechte vorbehalten.

Druck von Fischer & Wittig in Leipzig.

Vorwort.

Die Tarockspiele, wie sie gegenwärtig allenthalben in Uebung sind, haben in der Kartenspiel-Literatur noch keineswegs eine entsprechende Behandlung gefunden. Die meisten bisher erschienenen Bearbeitungen enthalten nur die Grundzüge, welche unsere Altvorderen als gültig anerkannt haben, einige und zwar sehr interessante Tarockarten — wir nennen beispielsweise das Strohmann-Tarock en deux, das Paszkiewitsch, das Neunzehnrufen mit Strohmann — sind in der Tarockliteratur bisher gar nicht besprochen, ja nicht einmal erwähnt.

Diese Lücken auszufüllen, die mannigfaltigen Tarockarten, welche heute favorisirt werden, eingehend zu erörtern, war die Aufgabe, die sich der Verfasser dieser Schrift zunächst gestellt hat; aber auch dem ältesten und seinerzeit allein gekannten Tarockspiele mit 78 Blättern wurde eine ausführliche Besprechung gewidmet.

Um einerseits den Anfängern einen Einblick in das Wesen des Tarockspiels zu ermöglichen, anderseits dem Kenner angenehme Zerstreuung zu bieten, ist eine Sammlung von Problemen beigegeben, welche bei ihrer Veröffentlichung in der „Deutschen Illustrierten Zeitung“ das lebhafteste Interesse der Tarockfreunde in Anspruch genommen haben.

Mit dem als Anhang beigefügten „Tarot=Codex“, welcher die allerorten als gültig anerkannten Spielgesetze und Usancen enthält, dürfte einem allgemeinen Bedürfnisse entsprochen werden.

Das vorliegende Buch bildet ein Novum in der einschlägigen Literatur, und der Verfasser übergibt dasselbe der Öffentlichkeit in der Hoffnung, den zahlreichen Freunden und Kennern der Tarotspiele ein willkommenes Nachschlagebuch, den Amateuren einen erwünschten Leitfaden zur gründlichen Erlernung derselben geboten zu haben.

Der Verfasser.

Inhalts-Verzeichniß.

	Seite
Einleitung	1
Erster Teil. Die modernen Tarokarten.	
A. Das Spielmittel.	
1. Das Pack zu 54 Karten	9
2. Das Pack zu 42 Karten	10
B. Allgemeine Grundzüge.	
1. Bestimmung der Plätze	12
2. Die Donne	13
3. Die Parteien	14
4. Das Verlegen	14
5. Gang des Spiels	15
6. Das Zählen	16
7. Das Ultimiren des Pagat	18
8. Der Volat (Durchmarsch)	18
9. Beendigung des Spiels	19
C. Grundzüge und Behandlung der Spiele mit 54 Karten.	
Kap. I. Tapp-Tarot	19
a. Der Dreier	20
b. Der Solo	22
Kap. II. Tarot mit Blocks	38
Kap. III. Steyerisch-Tarot	46
Kap. IV. Das Königrufen	49
a. Der Rufer	49
b. Der Solo	53
c. Der Dreier	55
d. Der Solo-Dreier	56
Kap. V. Das Neunzehnrufen	59
a. Der Rufer	61
b. Der Dreier	63

	Seite
c. Der Zweier	64
d. Der Einer	65
e. Der Solo	66
Kap. VI. Strohhmann-Tarok en deux	67
D. Grundzüge und Behandlung der Spiele mit 42 Karten.	
Kap. VII. Zwölfer-Tarok	76
Kap. VIII. Ungarisch-Tarok	77
Kap. IX. Paszkiewitsch	79
Zweiter Teil. Sammlung von 33 Problemen.	
Aufgaben aus dem Lapp-Tarok Nr. 1 bis 12	93
Aufgaben aus dem Block-Tarok Nr. 13 und 14	102
Aufgabe aus dem Steyerisch-Tarok Nr. 15	103
Aufgaben aus dem Königrufen Nr. 16, 17 und 18	105
Aufgaben aus dem Neunzehnerufen Nr. 19 und 20	108
Aufgaben aus dem Strohhmann-Tarok Nr. 21 bis 26	109
Aufgaben aus dem Zwölfer-Tarok Nr. 27 und 28	114
Aufgaben aus dem Ungarisch-Tarok Nr. 29, 30 und 31	115
Aufgaben aus dem Paszkiewitsch Nr. 32 und 33	117
Auflösungen der Aufgaben Nr. 1 bis 33	119
Dritter Teil. Die Tarokspiele mit 78 Blättern.	
1. Groß-Tarok	151
2. Tarok-à-Hombre	159
3. Tarok unter vier activen Teilnehmern	160
Anhang. Tarok-Codex.	
Allgemeine Spielgesetze	165
Für Tarok mit Blocks	170
Für Steyerisch-Tarok	171
Für Königrufen	171
Für Neunzehnerufen	172
Für Strohhmann-Tarok en deux	172
Für Ungarisch-Tarok	173
Für Paszkiewitsch	173
Termini technici	175
Schlußwort	179

Einleitung.

Seitdem die Karten in Europa Eingang gefunden hatten, waren noch nicht zwei Jahrhunderte verflossen, als in Italien Francesco Fibbio, Prinz von Pisa, aus dem ältesten aller Kartenspielen, dem Trappola, ein neues, das Tarokspiel zusammenstellte, das wir bereits in der Mitte des fünfzehnten Jahrhunderts in Bologna als allgemein beliebtes Zerstreungsmittel finden. Ursprünglich mit der Trappola- oder Trappelierkarte gespielt, hatte es auch ihre Farben: Spade (Degen), Coppe (Becher), Denari (Pfennige) und Bastoni (Stäbe) beibehalten. Als nach Erfindung der Holzschneidkunst die französische oder Whistkarte allgemeine Verbreitung fand, ward dieselbe auch für das Tarok angenommen und es wurden die alten Farben in Coeur, Carreau, Pique und Treff oder Trèfle umgewandelt.

Einer anderen Version zufolge soll das Tarokspiel von den Arabern nach Europa gebracht worden sein; gegen diese Annahme spricht aber der Umstand, daß es das einzige Spiel ist, welches die Cavalle enthält. Dieselben — Figuren in Reitergestalt, die zwischen Dame und Bube jeder Farbe rangiren — sind dem Trappolaspiele entnommen und befunden somit den altitalienischen Ursprung des Tarok.

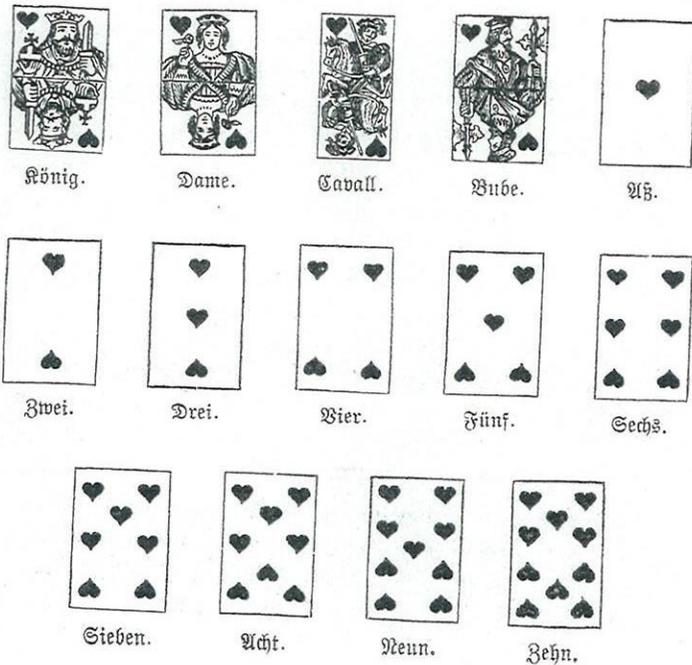
Außer den Cavallen und den 52 Blättern der Whistkarte hat das Spiel noch einundzwanzig ständige Trümpfe, Taroks, welche mit den römischen Zahlen XXI bis I versehen sind, und deren höchster, XXI, der Mond oder

Mongur, deren niedrigster, I, der Bagat genannt wird. Hierzu kommt noch eine Karte, die eine Figur in Harlekinsgestalt darstellt, der Sküs oder Skis, auch Skys, deren besondere Eigenschaften sich bei keiner Karte irgend eines anderen Spieles wiederfinden und die im III. Teile dieses Buches eingehend besprochen werden.

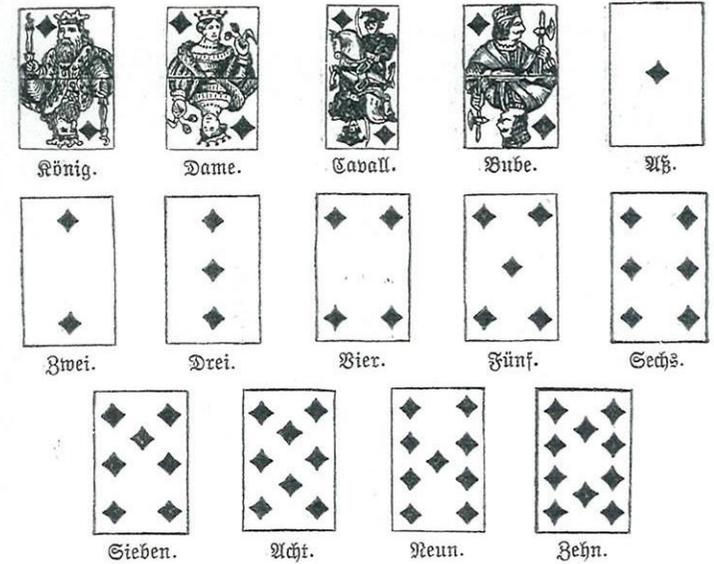
Die Trumpfkarten trugen ehemals die Bilder des Todtentanzes, tarots, von denen das Spiel seinen Namen hat (Jeu des cartes tarots). Andere wollen denselben davon herleiten, daß die bedruckten Rückseiten der Karten gleich den mit schwarzen Punkten versehenen Würfeln in Frankreich tarots genannt werden.

Das ganze Spiel enthält 78 Karten, welche ihrer Rangordnung nach hier im Bilde folgen:

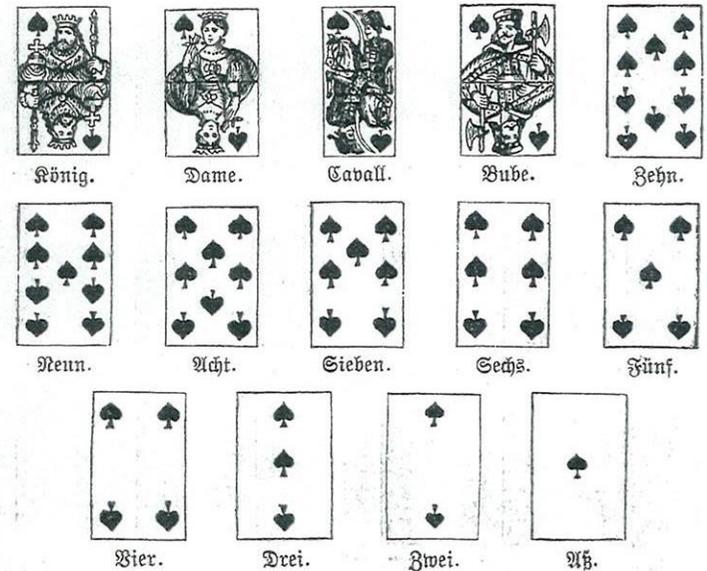
Coeur:



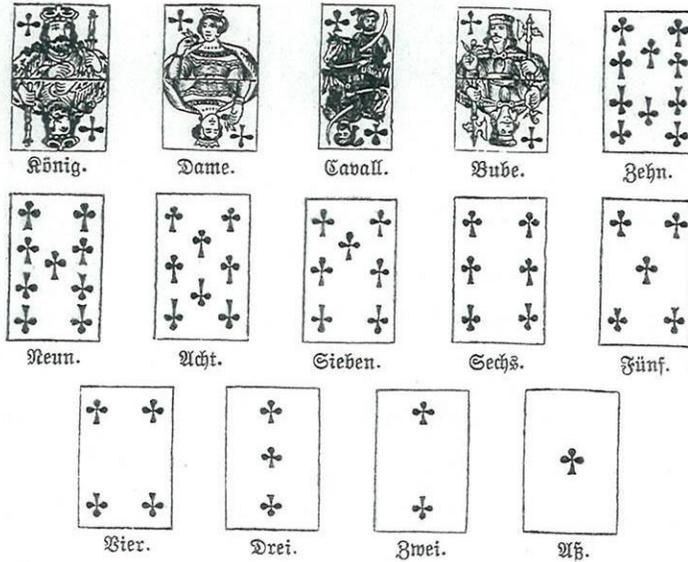
Carreau:



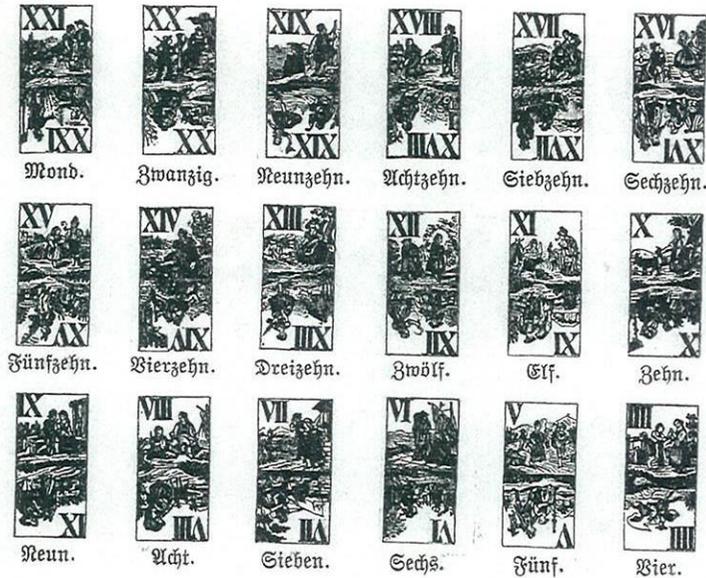
Pique:



Treff oder Trèfle:



Tarok:



Mit diesen Karten wurde vordem ausschließlich und wird heute noch in Süddeutschland, Tirol und der Schweiz das „Groß-Tarok“ gespielt (s. III. Teil).

Die allzugroße Anzahl der minderwertigen Karten (Latons, Scartins) aber, gleichwie die zahlreichen Ansagen, deren Objekte stets noch vor Beginn des Spiels mit großem Zeitverluste vorgewiesen werden, wirkten ermüdend und machten sich vielerorten als unnützer Ballast fühlbar. Um diesen zu verringern, gelangte man im Laufe der Zeit dahin, 24 Latons aus dem Spiele zu entfernen und die Ansagen zu vermindern. Gleichzeitig änderten sich auch die Vorrechte des Sküs; derselbe ward nun die höchste Trumpfkarte und sticht in allen modernen Tarokspielen auch den bisherigen höchsten Stecher, den Mond.

Anfangs kannte man außer dem Groß-Tarok und seinen beiden Abarten, dem Tarok-V'ombre und dem Tarok unter Vieren, zu welchen Spielen die vollständige Karte erforderlich ist, nur eine Tarokart, das Tapp-Tarok mit 54 Blättern; dieses stellte, gleich dem Tarok-V'ombre, dem Hauptspieler zwei Gegner gegenüber und enthielt im Großen und Ganzen die Grundzüge des heutigen Tapp-Tarok. Nach und nach erfuhr dasselbe kleine Veränderungen; es entstanden das Tarok mit Blockz, wie das Steherisch-Tarok, die, wie der „Tapper“, stets unter drei activen Teilnehmern gespielt werden. Bald wurden, um auch einem vierten Partner die active Teilnahme zu ermöglichen, das Königrufen und das Neunzehner-rufen zusammengestellt. Auch für kleinere Gesellschaften ward gesorgt, es entstand das kombinationsreiche Strohmann-Tarok en deux. — In Ungarn und Sieben-

bürgen ist vorzugsweise das Ungarisch-Tarok in Uebung, das in jeder Farbe noch je drei Latons abgegeben hat und mit nur 42 Blättern gespielt wird. Die gleiche Kartenzahl wird zu dem amüsanten Paskiewitsch (Huszas) und dem beliebten Zwölfer-Tarok (Tapper ohne die Kleinen) verwendet.

Die Tarokarten, welche mit 54 und 42 Blättern gespielt werden, haben eine weitaus größere Verbreitung, als das Groß-Tarok und dessen Abarten gefunden. Der eingehenden Behandlung der erstgenannten Spiele ist der erste Teil dieses Buches gewidmet; der zweite Teil enthält eine Sammlung von Problemen, welche das Charakteristische jeder Tarokart veranschaulichen und es dem Leser ermöglichen, auch die Feinheiten, das Wesen des Spieles kennen zu lernen. Ein dritter Teil führt die Grundzüge und Regeln des Groß-Tarok aus.

Erster Teil.

Die modernen Tarokarten.



Wir schicken der Bearbeitung der einzelnen Tarokarten alle jene Grundzüge voraus, welche sämtlichen Tarokspielen zu eigen sind, um hierdurch einerseits Wiederholungen zu vermeiden, andererseits eine erhöhte Uebersichtlichkeit zu ermöglichen, die dem Lernenden sehr zu statten kommen dürfte.

In gleicher Weise haben wir die eigentlichen Spielgesetze nicht bei den einzelnen Tarokarten angeführt, sondern dieselben gesammelt unter dem Titel: „Tarok-Codex“ als Anhang beigegeben. Diese Sammlung hat außer dem oben erwähnten auch noch den Zweck, das vorliegende Werkchen zu einem Nachschlagebuch zu gestalten, welches bei etwaigen Streitfragen die nötige Auskunft erteilen soll.

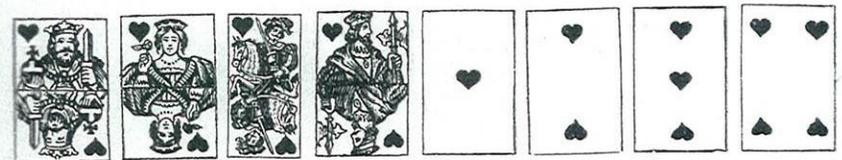
Insofern sich bei den verschiedenen Tarokarten Abweichungen von den vorgedachten „Allgemeinen Grundzügen“ ergeben, sind dieselben an betreffender Stelle näher ausgeführt und ist in jedem einzelnen Falle in den „Allgemeinen Grundzügen“ darauf hingewiesen.

A. Das Spielmittel.

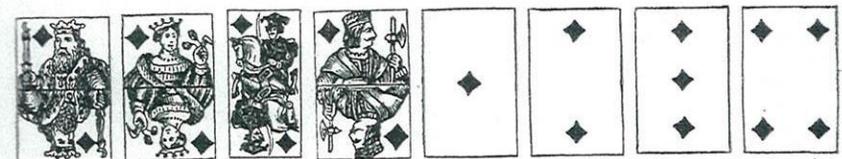
1. Das Pack zu 54 Karten.

Aus dem ursprünglich 78 Blätter enthaltenden Tarokspiele wurden, wie bereits erzählt, 24 Latons, Scartins, Scatins (von écarter, in den Scat legen) entfernt; es waren dies die niedersten Karten der vier Farben, und zwar in Coeur und Carreau: Fünf, Sechs, Sieben, Acht, Neun und Zehn, in Pique und Treff: Aß, Zwei, Drei, Vier, Fünf und Sechs. Die sonach im Spiele verbliebenen 54 Karten rangiren wie folgt:

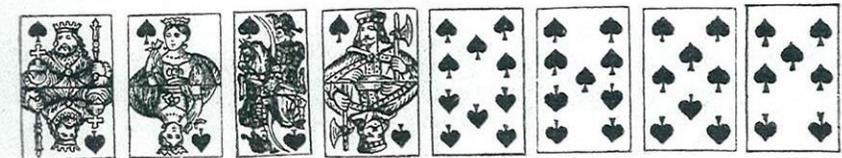
Coeur:



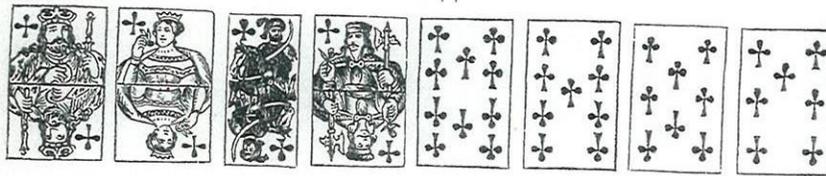
Carreau:



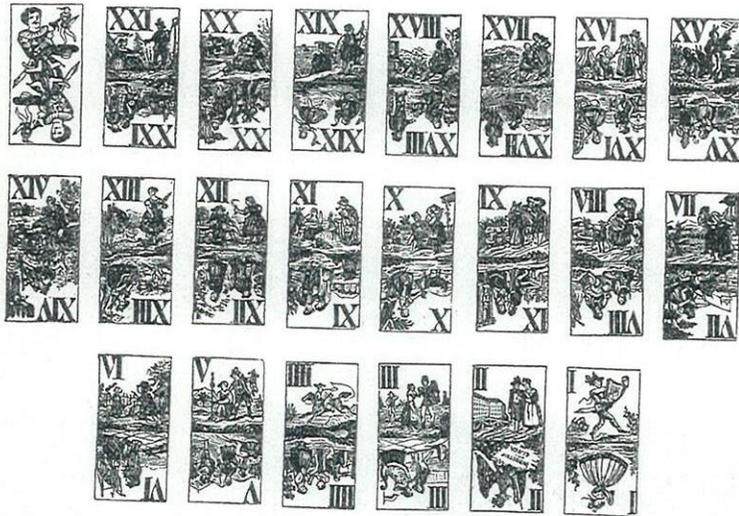
Pique:



Treff:



Carof:



2. Das Pack zu 42 Karten.

Für einige Spiele wurden aus der hier vorgeführten Karte noch drei der niedersten Scartins jeder Farbe, und zwar in Coeur und Carreau: Zwei, Drei und Vier, in Pique und Treff: Neun, Acht und Sieben genommen. Es verbleiben demnach:

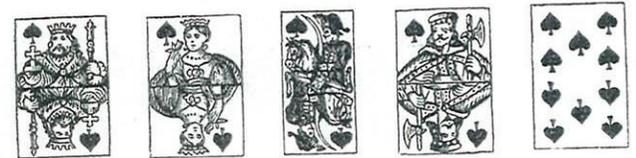
Coeur:



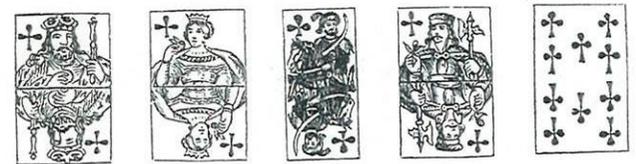
Carreau:



Pique:



Treff:



Carof:



In den Farben ist der König die höchste Karte, er sticht alle anderen; ihm folgt im Range die Dame, dieser der Cavall, dem Cavall der Bube und diesem die Scartins in der ersichtlich gemachten Reihenfolge. — In den Taroks ist der höchste Stecher der Sküs, ihm folgt der Mond (XXI), dann Tarok-Zwanzig, Neunzehn, Achtzehn, bis hinab zum niedersten, dem Pagat (I).

Sküs, Mond und Pagat bilden die Honneurs in den Taroks, in den Farben sind dies die vier Könige. Die Bezeichnung „Honneur“ rührt von der Spielregel her, nach welcher die Vereinigung der Tarok-Matadore — „tous les trois“, gemeinhin die „Trull“ —, der vier Könige — „tous les quatre“ — unabhängig vom Gewinn oder Verlust der Partie separat bezahlt = honorirt wird. Vereinigt werden dieselben „tous les sept“ genannt.

Jeder dieser sieben Honneurs zählt im Spiele $4\frac{1}{3}$, die Dame $3\frac{1}{3}$, der Cavall $2\frac{1}{3}$, der Bube $1\frac{1}{3}$, die Scartins sowie die Taroks von XX bis inclusive II haben den Wert je eines Drittel Points. Das Pack zu 54 Karten enthält demnach 70, jenes zu 42 Blättern 66 Points.

B. Allgemeine Grundzüge.

1. Bestimmung der Plätze.

Die Zahl der Teilnehmer am Tarokspiele variiert; in der Regel besteht die Spielgesellschaft aus nicht mehr als vier Personen. Einige Tarokarten werden stets unter vier activen Teilnehmern gespielt, andere kennen deren nur drei; will sich ein Vierter am Spiele beteiligen, so „ruht“ abwechselnd ein Partner, er ist „König“. Die Spiele en deux lassen, wie schon ihr Name besagt, nur zwei Combattanten zu.

Sollen vier Personen am Spiele teilnehmen, so werden die Plätze durch drei Farbenkarten, etwa Coeur, Treff und

Bique, und einen beliebigen Tarok bezeichnet und der Gesellschaft drei andere Karten aus den obigen Farben, sowie ein Tarok verdeckt zum Ziehen gereicht. Wer die Farbe Coeur gezogen hat, nimmt den mit dieser Farbenkarte bezeichneten Platz ein u. s. w. Der Partner, dem Tarok zugefallen ist, gibt zuerst Karten, er hat die erste Donne. — Wird zu Dreien gespielt, so dienen bei gleichem Vorgange je zwei Farbenkarten und ein Tarok zur Bestimmung der Plätze. Bei Spielen en deux ist eine solche überflüssig.

2. Die Donne.

Dem Geber liegt vor Allem die Pflicht ob, die Karte gut zu mischen; er thut dies am besten, indem er das Kartentpack in zwei Hälften teilt und die eine derselben wiederholt in die andere steckt, die Karte „schneidet“. Das nunmehr melirte Spiel reicht er seinem Nachbar zur Linken hin, der abhebt, coupirt; hat Ersterer drei Partner, so besorgt das Abheben der ihm gegenüber sitzende Teilnehmer. Bei Spielen unter Zweien coupirt selbstredend stets der Gegner.

Nach vollzogenem Coupiren werden in allen modernen Tarokspielen, Strohmänn-Tarok en deux ausgenommen, vorerst sechs Blätter als Talon gelegt, dann die übrigen Karten in Würfen zu acht, resp. sechs (im Paszkewitsch zu vier und fünf) Blättern rechts herumgegeben. Der zur Rechten des Kartengebers Sitzende — die Borhand, A — erhält den ersten, dessen Nachbar zur Rechten — zweite Hand, B — den zweiten, der Nächstfolgende — dritte Hand, C — den dritten, und der Geber selbst — vierte Hand, D — den vierten Wurf. Bei Partien unter nur drei activen Teilnehmern fällt dem Kartengeber, oder, wenn dieser ruht, seinem Nachbar zur Linken der dritte Wurf zu. Hiervon erleidet nur das Neunzehner eine Ausnahme (siehe daselbst). Jede Hand erhält mithin sechzehn, beziehungsweise zwölf (im Paszkewitsch neun) Karten.

Wurde nicht abgehoben, sondern geklopft, dem Kartengeber bedeutet, er möge fortgeben, so kann die Borhand bestimmen,

ob die Karten in Würfen zu acht, resp. sechs (im Paszkiewitsch zu vier und fünf), oder zu sechzehn, beziehungsweise zwölf (im Paszkiewitsch zu neun) Blättern verteilt werden sollen. In letzterem Falle steht ihr die Wahl zwischen dem ersten, zweiten, dritten und eventuell vierten Wurf frei. Hat die Vorhand „gewählt“, so kann dann auch die zweite und in Spielen en quatre auch die dritte Hand „wählen“.

Für die unrichtig vollzogene Donne wird gewöhnlich eine Strafe festgesetzt; der Kartengeber hat diese zu tragen, neuerdings zu mischen und auszugeben. — Die Donne ist auch dann ungültig und muß wiederholt werden, wenn ein Teilnehmer keinen Tarok, sondern nur Farbkarten erhielt; der Geber geht aber selbstverständlich straflos aus, er hat neuerlich zu mischen und Karten zu geben. (In wie weit diese Usance im Tarok mit Blocks eine Aenderung erfährt, wird an betreffender Stelle ausgeführt.)

3. Die Parteien.

Nachdem die Karten ausgegeben sind, bilden sich zwei Parteien, die des Hauptspielers und die Gegenpartei. Der Hauptspieler — kurzweg „Spieler“ (im Strohmänn-Tarok „Aufnehmer“) — steht entweder allein, oder hat einen Socius. — Häufig geschieht die Sonderung durch Ueberbieten des beantragten Spieles, das sogenannte „Steigern“; dieselbe vollzieht sich in den einzelnen Tarokarten auf verschiedene Weise, steht mit dem Aufnehmen der Talonkarten im Zusammenhange und wird, wie dieses, bei Besprechung jeder Art eingehend erörtert.

4. Das Verlegen.

Ist ein Teil des Talons in der bei den einzelnen Arten angegebenen Weise aufgenommen, so müssen eben so viele Blätter als in die Handkarten genommen wurden, auch verlegt — scartirt, écartirt, in den Scat gelegt — werden. Zum Scatiren geeignet ist, mit Ausnahme der Könige, jede Farbkarte; Taroks dürfen nur dann verlegt werden, wenn

der Scartirende keine andere Farbkarte als Könige besitzt. In diesem Falle hat er die Pflicht, die Taroks, die er in den Scat legt, früher vorzuweisen. (Die im Paszkiewitsch stattfindende Ausnahme siehe daselbst.)

Tarok-Honneurs dürfen wie die Könige nie verlegt werden. (Ueber Verstöße beim Verlegen s. Tarok-Codex.)

5. Gang des Spiels.

Wie bei den meisten Commerciespielen, so muß auch im Tarok jeder Teilnehmer die angespielte Farbe stets bedienen, bekennen; hat er sie nicht, so muß er mit Tarok stechen, atouiren. Ebenso muß er, wenn Tarok gespielt worden, einen solchen zugeben, resp. mit einem höheren stechen, solange er deren besitzt; ist er bereits taroklos geworden, so kann er in beiden Fällen jede ihm beliebige Farbkarte eintwerfen. Je nachdem der Stich seiner oder der Gegenpartei zuzufallen scheint, wird er denselben durch eine Karte von hohem Zählwerte verschönern, diese „schmieren“, oder eine möglichst niedere Karte abwerfen, desaussiren.

Wer die höchste Karte im Stiche zugegeben hat, dem gebührt derselbe; er hat das Recht, ihn einzuheimsen und das des nächsten Ausspielens. Hat ein Teilnehmer die angespielte Farbe atouirt, ein zweiter aber einen höheren Tarok darauf gegeben, so gehört der Stich diesem.

Es ist für jeden Teilnehmer von Wichtigkeit, die Zahl und den Wert der Karten, welche in jeder Farbe bereits abgespielt wurden, zu kennen; noch notwendiger ist es, die Anzahl der schon gefallenen Taroks wie deren Höhe zu wissen, um danach die noch ausstehenden in jedem Stadium der Partie ermitteln zu können. Man verfolge daher aufmerksam den Gang des Spieles und zähle, natürlich leise, die Taroks, wie sie während der Partie zum Vorschein kommen. Das Mitzählen der Trümpfe ist in allen Tarokspielen die *Conditio sine qua non*; wie auf dem Meere der Stand der Magnetnadel, so ist am grünen Tische der Stand der Taroks der unerläßliche Wegweiser.

Nachdem alle Karten abgespielt sind, zählt jede Partei die in ihren Stichen erzielten Points, wodurch der Gewinn oder Verlust des Spieles ermittelt wird; dasselbe ist für den „Spieler“, resp. seine Partei, gewonnen, wenn er mindestens einen Point mehr als die Hälfte der im ganzen Spiele befindlichen Points erzielt hat. Haben beide Parteien das gleiche Resultat, demnach 35, resp. 33 Points erlangt, so ist die Partie für den „Spieler“ verloren.

6. Das Zählen.

Der Zählwert jeder Karte ist unter „A. Spielmittel“ angegeben. Wie dortselbst ersichtlich, ist jedem Blatte ein Bruchteil — $\frac{1}{3}$ Point — eigen; die Könige, Damen, Cavalle und Buben, wie auch die drei Tarok-Honneurs: Sküs, Mond und Pagat haben außer diesem Bruchteile auch einen Wert in ganzen Points, wogegen den Scartins, sowie den neunzehn Taroks von XX bis II nur das Drittel-Point zukommt. — Man nimmt das Zählen in Lagen zu drei Karten vor; dies hat den Vorteil, daß man für die Lage drei Drittel = 1 Point zu den darin enthaltenen ganzen Points rechnet. Enthält eine solche Lage nur Scartins oder Taroks (von XX bis II), so ergibt sie $\frac{3}{3}$, mithin 1 Point. Einige Beispiele werden das Gesagte klar machen:

Eine Lage enthält z. B. den Sküs ($4\frac{1}{3}$), Tarok-Fünfe-zehn ($\frac{1}{3}$) und Tarok-Drei ($\frac{1}{3}$); es werden für den Sküs 4, für die Lage 1, mithin im Ganzen 5 Points gezählt. Eine zweite Lage enthält: Treff-König ($4\frac{1}{3}$), Treff-Bube ($1\frac{1}{3}$) und Treff-Acht ($\frac{1}{3}$); dieselbe ergibt daher für den König 4, den Buben 1 und für die Lage 1, demnach 6 Points. Eine dritte Lage enthält: Coeur-König ($4\frac{1}{3}$), Coeur-Dame ($3\frac{1}{3}$) und Coeur-Buben ($1\frac{1}{3}$); diese ergibt sonach für den König 4, die Dame 3, den Buben 1 und für die Lage 1, mithin 9 Points.

In den Spielen unter zwei und vier Teilnehmern pflegen, nachdem eine Anzahl von Lagen abgezählt worden, eine oder zwei Karten übrig zu bleiben; in diesem Falle werden $\frac{2}{3}$

für einen ganzen Point gerechnet, während ein restliches Drittel gar nicht gezählt wird. Z. B. In einem Spiele en deux (Strohmann-Tarok oder Neunzehnrufen) hat ein Teilnehmer acht Stiche gemacht, welche 16 Karten, mithin fünf Lagen und eine restliche Karte, in unserem Falle eine Dame, ergeben. Die fünf Lagen enthalten 30 Points, und da hierzu für die Dame $3\frac{1}{3}$ Points zu rechnen sind, ein Drittel aber nicht gezählt wird, so hat der Spieler $30 + 3 = 33$ Points erreicht. — In einem Spiele en quatre hat eine Partei acht Stiche gemacht; sie zählt daher zehn Lagen, die etwa 30 Points enthalten, und es erübrigen Coeur-Dame und Coeur-Bube. Da Erstere $3\frac{1}{3}$, Letzterer $1\frac{1}{3}$ Points gilt, so resultieren für die Partei $30 + 3\frac{1}{3} + 1\frac{1}{3} = 34\frac{2}{3}$, mithin, da $\frac{2}{3}$ für 1 Point gerechnet werden, 35 Points.

Diese Art des Zählens erscheint auf den ersten Blick schwierig, ist es aber keineswegs; bei einiger Übung vollzieht sich dasselbe mit der gewünschten Raschheit und Präcision. Jedenfalls ist diese Methode der landläufigen Art vorzuziehen, nach welcher in folgender Weise vorgegangen wird: Die sieben Honneurs gelten je 5, die Damen 4, die Cavalle 3, die Buben 2 Points; Taroks (mit Ausnahme ihrer drei Honneurs) und Scartins haben keinen Zählwert und ergeben nur in Lagen zu dreien 1 Point. Besteht die Lage aus drei Karten, deren jede einen Zählwert hat, so werden 2 Points, enthält sie nur zwei Zählkarten, so wird 1 Point von der Summe der Werte in Abzug gebracht. Enthält die Lage neben zwei Scartins oder nicht zählenden Taroks eine Zählkarte, so wird nichts abgezogen, d. h. die Zählkarte hat ihren vollen Wert. Bleiben eine oder zwei Zählkarten übrig, so wird von deren Werte ebenfalls 1 Point abgezogen; restieren eine Zählkarte und ein Scartin oder ein wertloser Tarok, so wird Erstere nach ihrem vollen Werte gerechnet. Zwei Scartins oder Taroks (von XX bis II) zählen 1 Point. Z. B.: Mond, Coeur-Dame und Treff-Cavall ergeben 10 Points ($5 + 4 + 3 - 2$); Bique-König, Carreau-Cavall und Bique-Acht ergeben 7 Points ($5 + 3 - 1$);

Bagat, Treff = Zehn und Treff = Sieben ergeben 5 Points; Carreau = Dame und Carreau = Bube ergeben 5 Points ($4 + 2 - 1$); bleibt Carreau = Dame allein übrig, so zählt sie 3 Points ($4 - 1$).

Aus dem Gesagten ergibt sich wol zur Genüge, daß beide Zählmethoden stets zu gleichem Resultate führen müssen; doch ist die erstere weit weniger complicirt und verdient schon deshalb in Anwendung gebracht zu werden, weil sie die Zuhilfenahme der zweiten Species entbehren kann.

7. Das Ultimiren des Bagat.

Der Bagat, der niederste der Trümpfe, ist in allen Tarokspielen eine wichtige Karte, mit derselben sucht man den letzten Stich zu machen, zu „ultimiren“; dies ist nur dann möglich, wenn sich kein Tarok mehr im Spiele befindet, da jeder den Bagat sticht. Die Nuance des Ultimirens verleiht dem Spiele einen eigenen Reiz; sie erfordert eine gewisse Fertigkeit in der Führung der Partie, und die Gegner machen alle Anstrengungen, um den Ultimo zu vereiteln. Derselbe kann auch vor dem ersten Ausspielen angesagt werden, es geschieht dies mit den Worten: „Bagat Ultimo!“; er zählt dann doppelt so viel, als wenn der Bagat ohne vorher erfolgte Ansage ultimirt worden wäre, in welchem letzterem Falle er „stiller Ultimo“ genannt wird.

Der Ultimo wird, wie bei den einzelnen Tarokarten näher angegeben, separat honorirt. Wurde der Bagat im letzten Stiche abgefangen, der Ultimo mithin vereitelt, so zählt derselbe zu Gunsten der Gegenpartei.

8. Der Volat (Durchmarsch).

Alle Stiche machen, heißt Volat machen. Der Volat kann auch angesagt werden und gilt doppelt so viel, als ein „stiller“ Volat. Nicht alle Tarokarten enthalten die Nuance des Volat; wo dieselbe vorkommt, ist deren Wertbestimmung angegeben.

9. Beendigung des Spiels.

Es ist üblich, ehe die Spielgesellschaft auseinander geht, drei oder sechs „Touren“ anzufagen, nach deren Ablauf das Spiel beendigt ist. Gewöhnlich geschieht diese Meldung seitens des Verlustträgers. Die Touren beginnen, sobald die Reihe des Kartengebens an denjenigen Teilnehmer kommt, welcher dem Inhaber der ersten Donne zur Linken sitzt, so daß dieser die letzte Vorhand hat. Bei Beginn der Touren hat jeder Partner nur noch drei- resp. sechsmal Karten zu geben. Haben nach der letzten Donne alle Teilnehmer getappt, so wird gewöhnlich noch eine „Chrentour“ gemacht.

C. Grundzüge und Behandlung der Spiele mit 54 Karten.

Cap. I. Tapp-Tarok.

Diese Art, auch „Dreieren“, „Jeco“, der „Tapper“ genannt, wird unter drei activen Teilnehmern gespielt, von denen stets einer, der „Spieler“, zwei Gegnern gegenüber steht. Ist ein Vierter da, so ruht der jeweilige Kartengeber; dieser gewinnt und verliert als „König“ mit der Gegenpartei. — In der Regel wird derjenige allein gegen zwei Partner spielen, der das beste Blatt hat, da er in der Lage ist, das höchste Spiel zu beantragen, resp. es zu behalten. Nachdem jeder Teilnehmer ordnungsmäßig sechzehn Karten erhalten, hat die Vorhand, A, vorerst zu erklären, ob sie ein Spiel unternehmen, oder „tappen“, „passen“ wolle. — Das Tapp-Tarok kennt nur zwei Spielweisen: den „Dreier“ und den „Solo“. In Ersterem wird eine aus drei Karten bestehende Lage des Talons vom Spieler in die Handkarten genommen und dann von demselben die gleiche Kartenanzahl verlegt, die zweite Lage verbleibt den Gegnern. Im Solo erhält der Spieler kein Blatt des Talons: er hat mithin

auch nicht zu scatiren. Der Talon bleibt während des Spieles verdeckt liegen und seine sechs Karten gebühren den Gegnern.

a) Der Dreier.

Will die Vorhand einen Dreier spielen, so erklärt sie dies mit den Worten: „ich spiele“, oder kurzweg „einen Dreier“; sie kann zur Aufnahme der Talonkarten erst dann schreiten, nachdem B wie C das Spiel als „gut“ angenommen haben. Sobald dies geschehen, deckt der Spieler die obersten drei Karten des Talons, die erste Lage auf, und wenn dieselben zu seinen Handkarten passen, nimmt er sie herein, das Spiel ist „einmalig“ oder „einfach“ und gilt 1 Point. Er verlegt drei Karten, meldet das vollzogene Scatiren mit den Worten „er liegt“ (der Scat) und spielt dann gegen B und C.

Erscheint ihm die erste Talonlage nicht vorteilhaft, so decouvriert er die zweite, ebenfalls aus drei Karten bestehende Lage. Nimmt er diese auf, so wird das Spiel „zweimalig“ oder „zweifach“, es gilt 2 Points; er kann aber selbst dann, wenn er bereits den zweiten Teil des Talons gesehen hat, noch immer zu dem ersten Teil zurückgehen und diesen aufnehmen; in diesem Falle ist das Spiel „dreimalig“, „dreifach“, und gilt 3 Points. — Hat die Vorhand getappt, so kann B ein Spiel erklären und, wenn dies gut geheißsen worden, gegen A und C einen „ein-“, „zwei-“ oder „dreimaligen“ Dreier unternehmen. — Hat B aber gleichfalls getappt, so kann C in derselben Weise wie seine Vormänner A und B vorgehen; tappen alle drei Teilnehmer, so wird zusammengeworfen und A hat zu mischen und Karten zu geben.

Das Steigern.

Hat die Vorhand einen Dreier erklärt und einer ihrer Partner besitzt ein hinreichend starkes Blatt, um auch „spielen“ zu können, so kann dieser „steigern“, d. h. ein mehrwertiges Spiel, mithin vorerst einen „zweimaligen“ oder „Unteren“ anmelden. Die Vorhand kann das gesteigerte Spiel selbst

„behalten“ oder es auch dem Nachmanne überlassen. Der Spieler (derjenige, dem der Untere verblieben) deckt zuvor die zweite Lage des Talons und, wenn ihm diese nicht convenirt, auch die erste Talonlage auf; in diesem Falle gilt das Spiel 3, im früher erwähnten 2 Points. Er kann aber auch, nachdem er beide Lagen gesehen, „zurückgehen“, d. h. die zuerst decouvrierte zweite Lage aufnehmen, er unternimmt somit ein „viermaliges“ Spiel, das 4 Points gilt. — Dementsprechend kann auch C, wenn A getappt und B einen Dreier erklärt hat, zum Unteren steigern und auch jene Lage des Talons wählen, die ihm zweckmäßiger erscheint.

Wurde der Untere vom Vormanne behalten, so kann die Nachhand zum „dreimaligen“ steigern, den ihr Vormann gleichfalls behalten kann; wer das Spiel behält, hat auch hier das Recht, die erste Talonlage, welche nun ein „dreimaliges“ Spiel, 3 Points, involviret, aufzunehmen, ohne die zweite zu besehen, oder aber auch die zweite Talonlage zu decouvriren, wodurch das Spiel „viermalig“ geworden, und sich dann für den Kauf einer dieser beiden Lagen zu entscheiden. Geht er zum ersten Teile des Talons zurück, so ist das Spiel „fünfmalig“. — Die letzte Steigerungsstufe im Dreier ist das dem Vormanne überbotene dreimalige, das „viermalige“ Spiel. Auch diese Stufe läßt das Verbleiben bei der zuerst zu decouvrirenden zweiten Talonhälfte, ebenso wie das „Weitergehen“ (Decouvriren der ersten Hälfte) und endlich das „Zurückgehen“ zur zweiten Talonlage zu, wenn die oberen drei Karten bereits besehen worden. Ist der Spieler bei dem „Viermaligen“ verblieben, so gilt das Spiel 4, ging er zum „Fünfmaligen“, so gilt es 5, und wenn er zurückgegangen, als „sechsmalig“ 6 Points. In allen diesen Fällen gehört der zurückgelassene Talonteil den Gegnern.

Die höchste Steigerung bildet der „Solo“; wird der „Viermalige“ vom Vormanne behalten, so kann die Nachhand diesen mit dem Solo überbieten, welchen der Vormann schließlich auch „behalten“ kann.

Im Dreier gelten zwei Tarok-Honneurs, „die Köpfe“, 1, tous les trois oder tous les quatre 2, Ultimo still 2, angesagt 4, Volat still 12, angesagt 24 Points.

Hat ein Gegner die Köpfe, tous les trois oder tous les quatre, so erhält er die Prämie hiefür nicht allein vom Spieler, sondern auch von seinem, resp. seinen Aiden bezahlt.

Besitzt die Vorhand tous les trois oder tous les quatre und tappt, so hat sie die Prämie für dieselben verwirkt; dasselbe gilt für jede Nachhand, die im Besitze der gedachten Honneurs ist, wenn ihre Vormänner bereits getappt haben und sie gleichfalls kein Spiel unternimmt.

b) Der Solo.

Der Talon bleibt im Solo, wie schon erwähnt, verdeckt liegen; er darf erst nach Schluß der Partie angesehen werden und gehört den Gegnern. Der Spieler hat mithin nicht, wie im Dreier, den Vorteil, scutiren und sich hierdurch mehr oder weniger Points sichern zu können; andererseits enthält der Talon in seinen beiden Lagen oft eine erkleckliche Anzahl von Points — auch 20 und darüber —, welche der Gegenpartei zufallen. Um einen Solo unternehmen zu können, ist daher ein sehr starkes Blatt nötig; dasselbe muß dem Spieler die Aussicht gewähren, mit seinen Handkarten allein mehr als das zum Gewinne erforderliche Minimum von 36 Points zu erzielen. Wenn also bereits bis zum „Dreimaligen“ gesteigert worden, so ist eine ungünstige Kartenverteilung vorauszusetzen, und die Steigerung bis zum Solo stets sehr gewagt.

Solo kann auch dann gespielt werden, wenn gar nicht gesteigert worden. Hat ein Teilnehmer einen Dreier erklärt und ist dieser gut geheißsen worden, so hat er nicht mehr das Recht, Solo zu spielen.

Der Solo gilt 8 Points. Köpfe, tous les trois und tous les quatre, Ultimo und Volat, still wie angesagt, zählen im Solo doppelt so viel, als im Dreier.

Die Contra-Ansagen.

Nachdem der Spieler verlegt und dies mit den Worten „er liegt“ kundgegeben hat, ist jeder der beiden Gegner berechtigt, dem Spiele „Contra“ zu bieten und durch diese Ansage den Wert des Spieles zu verdoppeln; auch dem Solo kann Contra angesagt werden. Der Spieler seinerseits hat stets das Recht, die Contramelung eines Gegners mit „Recontra“ zu erwidern und dadurch den Wert des Spieles zu vervierfachen; jedem der Gegner steht es frei, „Supercontra“ zu melden und damit dem Spiele den achtfachen Wert zu geben. Ein Beispiel: A hat ein „dreimaliges“ Spiel unternommen, das mithin 3 Points gilt, B bietet „Contra“, erhöht demnach den Wert aufs Doppelte, das Spiel gilt nun 6 Points; A gibt „Recontra“, die Partie zählt nun 12, C sagt „Supercontra“ an, sie gilt nunmehr 24 Points. Oder: B spielt Solo (8 Points), A bietet „Contra“, das Spiel zählt demnach 16 Points und würde durch „Re-“ und „Supercontra“ auf 32, resp. 64 Points erhöht werden.

Auch den Ansagen: Pagat Ultimo und Volat kann „Contra“, „Re-“ und „Supercontra“ geboten werden. Der contrirte Ultimo zählt doppelt, demnach im Dreier 8, im Solo 16 Points, Recontra 16, resp. 32, Supercontra 32, resp. 64 Points. Der contrirte Volat gilt im Dreier 24, im Solo 48 Points. Recontra kommt nur äußerst selten, Supercontra wohl niemals vor.

Nach dem Gesagten gilt:

ein 1 maliger Dreier	1 Point,	contrirt 2,	recontrirt 4,	supercontrirt 8 P.
„ 2	„	„ 2	„	„ 4
„ 3	„	„ 3	„	„ 6
„ 4	„	„ 4	„	„ 8
„ 5	„	„ 5	„	„ 10
„ 6	„	„ 6	„	„ 12
		Solo 8	„	„ 16
		Pagat Ultimo 4	„	„ 8
			„	„ 16
			„	„ 32
				(im Dreier)
				64 P.
				(im Solo).

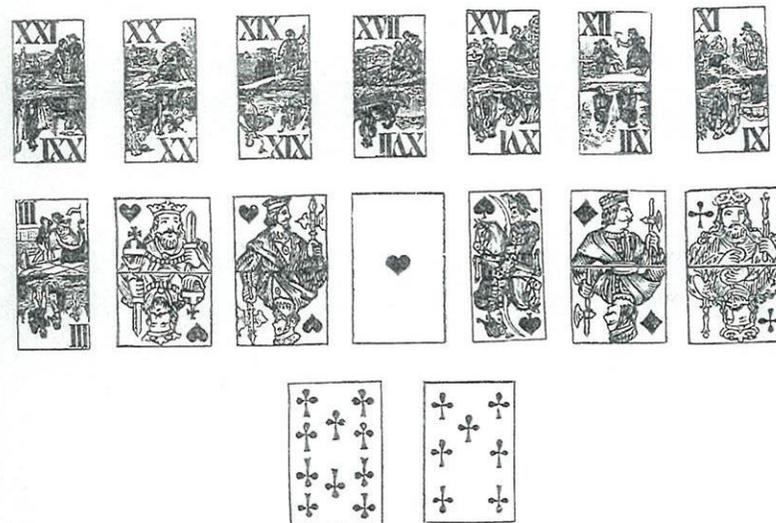
Hier sei davor gewarnt, die Contra-, Re- und Supercontra-Meldungen gleich Wetten zu behandeln; das Spiel würde sonst einen hazardähnlichen Charakter annehmen und den eigentlichen Zweck, geistige Anregung und Unterhaltung zu gewähren, verfehlen. Mutwillig erteilte Contraansagen sind erfahrungsgemäß nicht geeignet, die Stimmung in der Gesellschaft angenehm zu gestalten. — Ehe man sich zur Erteilung eines Contra entschließt, ist es nötig, die Handkarten genau zu prüfen, im Dreier auch Rücksicht auf die vom Spieler hineingenommene, wie auf die zurückgebliebene Talonlage zu nehmen. Angesichts des bedeutend erhöhten Wertes, welchen die oft erwähnten Ansagen der Partie verleihen, wird der gewiegte „Spieler“ sich auch nur dann für ein Recontra entscheiden, wenn sein Blatt eine gewisse Vollständigkeit in den Taroks wie in den Farben besitzt, welche ihm auch gegenüber einer sonst ungünstigen Kartenverteilung die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes bietet.

Behandlung des Spiels.

Der Gang des Spiels wurde bereits in den „Allgemeinen Grundzügen“ erörtert; auch daß zum Gewinn der Partie für den Spieler 1 Point mehr erforderlich ist, als die Hälfte der im Spiele enthaltenen Points beträgt, wurde bereits erwähnt. Erreicht demnach der Spieler in seinen Stichen 36 Points, so hat er die Partie gewonnen; zählen die Gegner aber 35, mithin eben so viel, als er, so hat der Spieler verloren.

Die Regeln aufzustellen, nach welchen es raisiongemäß ist, ein Spiel zu unternehmen, wäre bei der Mannigfaltigkeit der Kartenverteilungen nicht allein äußerst schwierig, sondern geradezu undurchführbar. Allgemeine Regeln lassen sich nicht angeben, weil der Zusammenhang, in dem die 16 Karten zu einander stehen, allein maßgebend für die Beurteilung des ganzen Blattes ist, und nur die Erfahrung ein richtiges Urteil verschaffen kann. In den meisten Fällen dürfte wohl das hier Folgende Geltung haben:

Nachdem der Spieler sich stets zwei Gegnern gegenüber befindet, welche ihre Stiche, mithin auch die in denselben befindlichen Points vereinigen, ist es für ihn, um die Partie zum Gewinne führen zu können, nötig, daß er mehr als ein Drittel jener Karten besitzt, welche ihrem Range, wie ihrem Zählwerte nach in erster Reihe stehen. Das ganze Spiel hat sieben Honneurs, darunter zwei der höchsten Trumpfkarten, und noch überdies 19 Trümpfe, die, wie in allen Kartenspielen, so auch im Tarok eine entscheidende Stellung gegenüber den Beifarben einnehmen. Hat ein Teilnehmer nun acht bis neun Taroks, darunter einige der höheren Stecher, einen Tarok-Honneur und zwei Könige, also etwa:



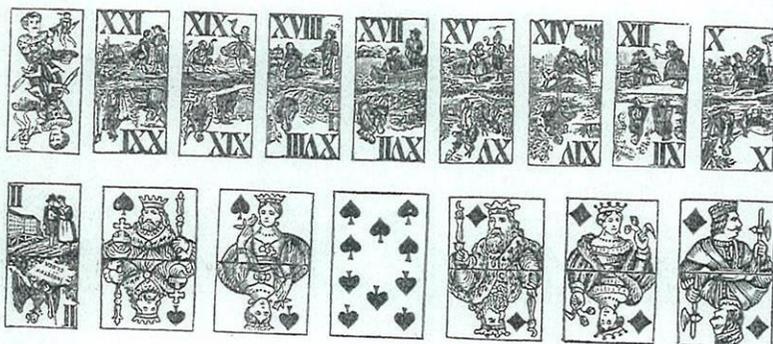
so besitzt er, wenn die Verteilung der übrigen Karten eine reguläre ist, alle Aussicht, einen Dreier zu gewinnen. Allerdings verringert sich dieselbe sehr, falls der Talon weder Taroks, noch einen Honneur, sondern zum größten Teile Scartins enthält. Auch eine ungleichmäßige Verteilung der Taroks, welche sich in den Händen seiner Gegner befinden, kann den Gewinn für ihn sehr fraglich machen.

Um zum „Unteren“ zu steigern, sind — schon aus dem Grunde, weil der Vormann bereits ein Spiel erklärt hat, demnach voraussichtlich ein gutes Blatt besitzt — ein oder zwei Taroks mehr, oder ein zweiter Tarok-Honneur notwendig.

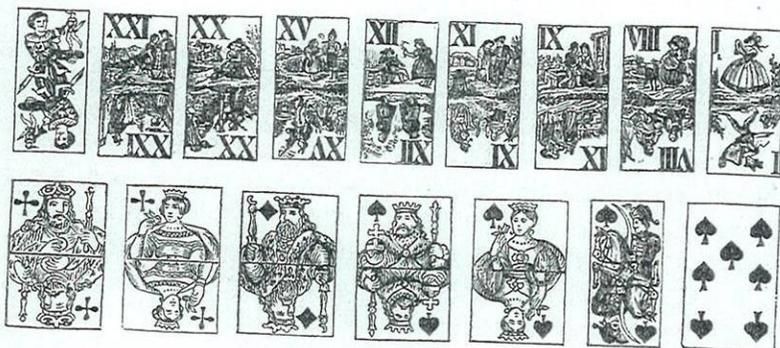
Zur Steigerung bis zum „Drei-“ oder „Viermaligen“ aber ist ein Blatt erforderlich, welches mindestens einen König und etwa zehn bis elf Taroks, worunter zwei Honneurs und noch drei bis vier hohe Stecher, enthält.

Solo sollte nur mit einem vorzüglich ausgestatteten Blatte unternommen werden, wie es beispielsweise die folgenden Abbildungen bringen:

I.



II.



Eine größere Anzahl hoher Taroks (möglichst geschlossen*) und zwei Tarok-Honneurs sind zum Solo in der Regel unerlässlich; besitzt der Spieler nicht alle vier Könige, so sollte er in mindestens einer, eventuell in zwei Farben scat (renonce) sein.**)

Nur eine höchst ungünstige Kartenverteilung kann den Solo, wenn er mit einem, den Abbildungen I und II ähnlichen Blatte gespielt wird, zu Falle bringen; eine solche kommt nur selten vor und gehört wohl zu jenen Ausnahmen, welche die Regel bestätigen.

Ist ein Dreier gut geheißten worden, so decouvriert der Spieler den Talon in der bereits angegebenen Weise; er nimmt natürlich den Teil desselben auf, der ihm geeignet erscheint, seine Handkarten zu verbessern. Ein König oder ein Tarok-Honneur paßt in der Regel sehr, ersterer zumal dann, wenn sich bereits drei Könige in der Hand befinden, letzterer, wenn man schon einen oder zwei Tarok-Honneurs besitzt. Auch drei oder zwei Taroks sind ein guter Kauf; man kommt dadurch leichter in die Lage, sich beim Verlegen eine oder zwei Renoncen zu schaffen. Von Farbenkarten sind Damen in jenen Farben aufzunehmen, in denen man die Könige hat; mitunter schiebt man von dieser Regel ab, um die aufgenommene Dame ihres großen Zählwertes halber zu verlegen. — Der Spieler muß, ehe er sich für eine der beiden Talonhälften entscheidet, prüfen, welche es ihm ermöglicht, vorteilhafter zu verlegen, ob er durch eine derselben in einer Farbe mehr scat werden, oder etwa mit der anderen mehr Points ecartiren kann. Auch ist darauf Rücksicht zu nehmen, daß der zurückbleibende Teil des Talons nicht zu viele Points enthalte, weil derselbe den Gegnern zufällt.

Beim Scatiren suche man sich womöglich eine oder zwei Renoncen zu schaffen, d. h. solche Farben zu verlegen, von

*) Geschlossen werden Taroks genannt, wenn deren Reihenfolge keine Lücke aufweist.

***) In einer Farbe scat oder renonce sein, heißt, kein Blatt derselben besitzen.

welchen man nach dem Kaufe eine oder zwei, höchstens drei Karten besitzt, um im Spiele den feindlichen König abtrumpfen zu können. Man trachte auch, eine oder zwei höhere Figuren (Dame oder Cavall) von jener Farbe zu verlegen, in welcher man den König und noch einige Scartins besitzt, weil diese Figuren im Laufe des Spiels den Gegnern zufallen könnten. Besitzt man in einer Farbe den König und einen oder zwei Scartins, so stellt man den ersteren blank, indem man die Scartins verlegt, um die bei den Gegnern befindlichen übrigen Zählkarten dieser Farbe mit Tarok stechen zu können. Befindet sich in der zurückgelassenen Talonhälfte ein König, so behalte man die Dame als die höchste Karte dieser Farbe, wenn man die Aussicht hat, sie im Spiele einheimen zu können; hat man auch den Cavall in Händen, so verlege man die Dame, da der Cavall dann ihren Rang ohnehin einnimmt.

Welcher oder welche dieser Fälle zu berücksichtigen sind, ergibt sich aus den Handkarten des Spielers; das Kaufen und Verlegen ist zumeist ausschlaggebend für den Gewinn oder Verlust der Partie, und es bedarf einer gewissen Übung, um sich darin ein rasches und sicheres Urteil bilden zu können.

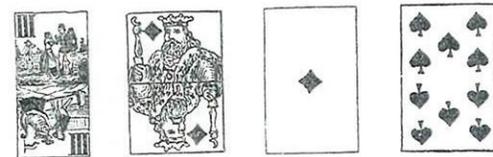
Als Spieler trachte man die Superiorität in den Taroks zu erlangen; dies erreicht man häufig dadurch, daß man eine Farbe, in der man eine größere Anzahl von Karten, etwa fünf oder sechs besitzt, eine sogenannte „Peitsche“, abspielt, wodurch die Gegner in Tarok geschwächt werden. Nachdem dies zum größeren Teile geschehen, ist es seine Aufgabe, die bei den Gegnern sitzenden hohen Taroks durch Fordern (Tarokschlagen) herauszuholen, um mit seinen eigenen Stechern rechtzeitig die kleineren Taroks der Gegner abfordern zu können. Ist es ihm aber nach seinem Blatte nicht zweckdienlich oder etwa unmöglich, die Superiorität in den Taroks zu erlangen, so sucht er in den Farben, die er selbst besitzt, die möglichst große Anzahl von Points zu erreichen; er bewerkstelligt dies oft durch das Impassiren, „Schinden“, indem er mit König und Cavall einer Farbe

die bei einem Gegner ausstehende Dame, oder mit einer besetzten Dame den gegnerischen Cavall abzufangen trachtet. (Die im II. Teil enthaltene Aufgabe Nr. 1 beleuchtet diese Spielweise näher.) Zu diesem Zwecke ist es oft nötig, daß der Spieler einen kleinen (minoren) Tarok in Händen behält, um mit demselben einem Gegner den Stich belassen, resp. ihn ans Spiel bringen zu können. Das Zurückbehalten solch eines kleinen Tarok ist stets anzuraten; man kann dadurch mitunter das „Schmieren“ einer Zählkarte verhindern, wie folgendes Endspiel zeigt.

Der Spieler hat noch folgende Karten:



Sein Gegner zur Rechten, B, hat:



Deffen Helfer, C, hat:



C spielt Pique=Acht. Sticht der Spieler mit X und zieht II nach, so bringt er hierdurch einen Gegner ans Spiel und muß die beiden letzten Stiche machen, mithin auch Carreau-König erreichen. Sticht A aber mit II und bringt X nach, so werden die Gegner diesen Tarok nicht stechen. A bliebe dann am Spiel, und es wäre gleichgiltig, ob er zuerst den

Sküs oder XIX spielt; auf letzteren Tarok schmirt B stets Carreau-König, den sein Helfer C mit XX einheimst.

Häufig hängt das Schicksal der Partie von der Möglichkeit ab, die gegnerischen Taroks abfordern und so eine oder mehrere hohe Zählarten befreien zu können. Es ist daher unerlässlich, nicht allein die Anzahl der noch ausstehenden Taroks, sondern auch deren Höhe genau zu kennen.

Nur hierdurch wird es auch möglich, im Endspiele das Schmieren von Zählarten zu verhindern. Gesezt den Fall, der Spieler hätte, nachdem 14 Stiche gemacht worden, noch den Sküs und XV in Händen; er weiß, daß bei seinen Gegnern drei Taroks, worunter XVI, sitzen müssen, endlich steht noch Coeur-Dame aus. Es ist klar, daß, da jeder Gegner nur mehr zwei Karten besitzt, ein Tarok neben der Dame stehen muß. Will der Spieler das Schmieren dieser Figur verhindern, so spielt er zunächst XV, den beide Gegner mit Tarok bedienen müssen, und behält den Sküs für den letzten Stich zurück, mit welchem er auch Coeur-Dame einbringt. War dem Spieler jedoch nur die Anzahl der bereits gefallenen Taroks, nicht aber auch bekannt, daß noch ein höherer Stecher als XV aussteht, so hätte er möglicherweise vorerst den Sküs abgezogen, XV wäre dann im letzten Stich mit XVI gestochen worden und die Coeur-Dame den Gegnern zugefallen.

Besitzt der Spieler vier Blätter einer Farbe, worunter König und Dame, so kann er bei günstiger Verteilung beide Figuren einbringen, da jeder Gegner zwei Blatt dieser Farbe haben kann. Mit Dame und Cavall wird in der Regel eine der beiden Figuren eingebracht; befinden sich neben diesen noch zwei niedere Karten derselben Farbe, so ist es immerhin möglich, eine der beiden Figuren einzuheimsen, wenn die ausstehenden vier Blatt gleichmäßig unter den beiden Gegnern verteilt sind.

Hat der Spieler etwa neun bis zehn Taroks, darunter den Pagat, und neben denselben eine Peitsche, so kann er es oft mit Erfolg unternehmen, den Pagat für den letzten Stich

zu befreien, „stillen Ultimo“ zu machen; für diese Nuance werden zwei Points vergütet. Es ist selbstredend, daß der Spieler, sobald er die Unmöglichkeit einsieht, den Pagat ultimiren zu können, denselben im Laufe des Spiels einsticht, um sich mindestens seinen Zählwert zu sichern; ist das Einstechen, wie das Ultimiren desselben unmöglich geworden, so entledige man sich des Pagats spätestens im vorletzten Stiche, um der Strafe für das Mißlingen des Ultimo (an Höhe der Prämie für den gelungenen Ultimo gleich) zu entgehen.

Besitzt der Spieler elf bis zwölf Taroks und unter diesen fünf bis sechs hohe Stecher, so kann er raisiongemäß „Pagat Ultimo“ ansagen; er wird denselben zumeist gewinnen und erhält von jedem Gegner eine Vergütung von 4 Points.

Die Nuance des Ultimirens ist, wenn auch angesagt, von dem Resultate der Partie unabhängig. Man kann dieselbe verlieren und den Ultimo gewinnen, oder umgekehrt. (Siehe II. Teil, Aufgaben Nr. 2 und 4.)

Stillen Ultimo kann auch einer der beiden Gegner machen; diese erhalten hierfür je 2 Points von dem Spieler vergütet; dagegen ist es keinem der Gegner gestattet, Ultimo anzusagen, weil hierdurch der Stand der Partie seinem Helfer noch vor dem ersten Ausspielen markirt würde.

Will der Spieler Ultimo ansagen, so prüfe er zuvor nicht allein sein Blatt, ob dasselbe eine hinreichende Zahl hoher Stecher enthält, er nehme auch Rücksicht darauf, ob er den Vorteil des ersten Ausspiels hat, sowie weiters, ob sich ein oder zwei Taroks in der zurückgelassenen Salonhälfte befinden. Häufig ist auch neben den Taroks die Stellung der Farbenarten für den Gewinn oder Verlust eines Ultimo entscheidend. Wir verweisen in dieser Richtung auf die im II. Teile enthaltenen Aufgaben Nr. 3, 5 u. 7. Selbstverständlich ist der Besitz des Sküs nicht zu unterschätzen; da dieser als höchste Trumpfkarte im entscheidenden Momente den Gegnern Tarok abfordern kann, wird es dem Spieler oft möglich, mittelst des Sküs einen bereits gefährdeten Ultimo zu retten.

Der Sküs ist überhaupt, von seinem Zählwerte ganz abgesehen, eine dominierende Karte; mit demselben, als dem höchsten Atout, kann man eine hohe Zählkarte auch in Mittelhand, oder auch, wenn diese Figur mit einem hohen Tarok bereits atouirt worden, „halten“, mit dem Sküs den Stich behalten. Fehlt nur ein Tarok, oder sitzt in Händen zweier Teilnehmer je ein Tarok, so kann der Sküs fordern und da sein Besitzer am Stich verbleibt, eine oder mehrere Figuren befreien. Bekannt ist der Ausspruch jenes Alten, der als Liebzig gelegentlich des wiederholten Kaufes dieser Karte ausrief: „Ich spiele schon dreißig Jahre Tarok, habe aber noch nie den Sküs gekauft!“ und als man sich über diese Lücke des Zufalls höchlich verwunderte, die Erklärung gab: „ich kann den Sküs nicht kaufen, denn ich unternehme nie ein Spiel, ohne dieses Blatt vorher in Händen zu haben“.

Wond und Zwanzig, oder besser noch: Wond, Zwanzig und Neunzehn können übrigens als Äquivalent für den Sküs gelten.

Volat soll man nur mit einem sowohl in den Taroks, als auch in den Farben derart geschlossenen Blatte ansagen, daß dasselbe in diesen wie in jenen keine einzige Lücke enthält. Hat der Spieler 16 Taroks, worunter die vom Sküs bis XVII geschlossen sind, so kann er nicht allein in der Vorhand, sondern auch in jeder anderen Hand Volat ansagen. Besitzt er aber nur 15 Taroks mit sechs bis sieben „majoren“*) Stechern und als sechzehnte Karte einen König, oder etwa 13 Tarok mit acht bis neun majoren Stechern und König, Dame, Cavall (die Terzmajor) einer Farbe, so kann er die Volat-Ansage raisonmäßig nur in der Vorhand erstatten. Bei der ohnehin ungewöhnlichen Verteilung der Karten wäre es leicht möglich, daß ein Gegner in der Farbe des Spielers scot sein und den Volat hierdurch vereiteln könnte (siehe II. Teil, Aufgabe Nr. 9), was der Vorhand gegenüber unmöglich ist.

*) Die höchsten.

Um den Volat durchzuführen, fordere der Spieler unausgesezt, so lange er Tarok hat, und spiele dann erst die Farbenkarten ab.

So wie der Spieler stets darüber auf dem Laufenden sein muß, wie viele und welche Taroks noch ausstehen, ist es für ihn auch in gleicher Weise von Wichtigkeit, zu wissen, wie viele und welche Karten jeder Farbe bereits zum Vorschein gekommen, „heraus“, sind.

Würde Contra geboten, so verdopple der Spieler seine Aufmerksamkeit nach jeder Richtung hin, da jede Contra-Ansage eine für ihn ungünstige Kartenverteilung voraussetzen läßt, welcher er die Spitze zu bieten hat.

Der Vorteil des ersten Ausspiels ist, wie für den angesagten Ultimo, so auch in Bezug auf die Partie von nicht zu unterschätzendem Werte; durch denselben wird es dem Spieler oft möglich, eine sonst absolut auf Verlust stehende Partie retten zu können (s. II. Teil, Aufgabe Nr. 10).

Was bisher über die Führung der Partie gesagt worden, gilt in vollem Maße auch für den Solo. Der Solo zählt 8 Points, alle wie immer gearteten Prämien und Ansagen werden doppelt so hoch bemessen, als im Dreier.

Das Gegenspiel.

Wie aus dem Vorstehenden ersichtlich, erlangt der Spieler seinen Gegnern gegenüber bedeutende Avancen durch das Eintauschen der Salonkarten gegen Blätter, die er in der Hand besitzt. Er hat das Recht, die ihm besser zusagende Hälfte des Salons aufzunehmen und sich durch das Verlegen nicht allein Renoncen zu schaffen, sondern auch gleichzeitig die in den verlegten Karten enthaltenen Points zu sichern, während die Gegner diese namhaften Vorteile nicht haben.

Würden demnach die Gegner ihre Farbenkarten systemlos abspielen, so müßte der Spieler, der von vornherein ein gutes Blatt hatte und dasselbe in der Regel durch den Kauf und das Verlegen verbessert, in den meisten Fällen die Partie gewinnen. Um dem Spieler den Gewinn streitig machen,

ihm denselben abringen zu können, ist es im Gegenspiele unerläßlich, folgendes System einzuhalten:

Das Bestreben der Gegner muß stets dahin gerichtet sein, daß einer derselben möglichst rasch taroklos werde, damit er dann die Stiche seines Widen verschönern, auf dieselben Zählkarten einwerfen, „schmierern“, könne. Dies kann auf zweierlei Art ermöglicht werden. 1. Hat ein Gegner neben 7 bis 8 Taroks eine längere Farbe, etwa fünf Karten derselben, so spielt er diese, so oft er zu Stich kommt, er „forcirt“ mit derselben nicht allein den Spieler, sondern auch seinen Helfer; hierdurch werden die Taroks auch des Letzteren vermindert, dieser wird früher taroklos. 2. Hat ein Gegner wohl eine größere Anzahl von Taroks, etwa 9 bis 10, aber keine längere Farbe, so invitirt er auf Tarok, indem er den niedrigsten, den er hat, anzieht. Sein Widen hat dann die Pflicht, sobald und so oft er zu Stich kommt, Tarok (und zwar die höchsten) nachzubringen, und da er voraussichtlich weniger Taroks besitzt als der Invitirende, behält dieser noch solche in Händen, während sein Socius bereits taroklos geworden ist.

Sobald daher ein Gegner zu Stich gelangt ist, declarirt er seinem Widen, ob er die „Force“ übernehmen, die lange Farbe spielen, „stark“ sein, oder die Force abgeben, sich forciren lassen, „schwach“ bleiben will. Selbstredend ist die Invite auf Tarok das sichere Zeichen dafür, daß man „stark“ sein will. Schon mit der ersten von einem der Gegner gespielten Karte sollte die Markirung geschehen und nur in Ausnahmefällen von derselben abgegangen werden.

Die natürliche Konsequenz dieses Systems ist, daß der „Starke“ stets seine längste, der „Schwache“ eine kurze Farbe anzieht. Hat dieser nur noch einen oder zwei Taroks, während die Forcefarbe schon ganz abgespielt worden, so wird es sich für ihn meist empfehlen, Tarok zu schlagen. Hier muß bemerkt werden, daß nur schwache Spieler Anstand nehmen, Taroks zu spielen, ehe der Pagat heraus ist, sie fürchten den eventuellen Ultimo des Spielers hierdurch zu

unterstützen; die Hauptsache aber soll immer das Schicksal der Partie, der stille Ultimo nur Nebensache bleiben. Zudem sitzt der Pagat mitunter auch beim Widen, und das Spiel geht durch die Angst vor dem Ultimo für die Gegner verloren.

Ist der Starke unmittelbarer Vormann des Spielers, dann wird sein Forciren einen weitaus größeren Effect erzielen, als wenn er in der Nachhand desselben säße; in ersterem Falle bringt er hohe Stecher des Spielers unters Messer, und es wird ihm oft auch mit nur fünf bis sechs Taroks leicht möglich, die Force durchzuführen und den gewünschten Erfolg zu erlangen.

Die vom Widen angespielte Farbe ist vom Mitmanne stets nachzuspielen, wie er sich dann überhaupt der Direction seines stärkeren Helfers überlassen muß. Hat er kein Blatt der Forcefarbe seines Socius mehr und soll schwach bleiben, so zieht er, wo möglich, eine kurze Farbe, in welcher er etwa Dame und Cavall, oder Cavall und Bube besitzt, sonst aber eine Farbe an, in der er die Renonce beim Spieler vermutet.

Hat ein Gegner als Vormann des Spielers etwa acht Taroks und in vier Farben je zwei Karten, mithin weder eine Beitsche, noch auch die Raison, auf Tarok zu invitiren, so spielt er abwechselnd eine Farbe nach der anderen. Besitzt nun der Spieler in einer oder zwei Farben die „Tenace“, die „Gabel“, also König und Cavall, oder Dame und Bube, der in der Rückhand sitzende Gegner aber im ersteren Falle die besetzte Dame, oder im zweiten Falle den König und den Cavall, so kann dieses „Auflösen“ der Farben oft für den Ausgang der Partie entscheidend sein.

„Singleton“, die Karte einer Farbe, in der man nur dieses eine Blatt besitzt, anzuziehen, ist in vielen Fällen zu verwerfen; man kann hierdurch den Spieler, wenn er in der gleichen Farbe eine Beitsche hat, wesentlich unterstützen, ihm die Erlangung der Superiorität in den Taroks erleichtern; allerdings ist dies stets der Verlust nur eines Tempo, dieses aber kann für den Gewinn der Partie entscheiden. Ist der

Spieler in Mittelhand, so ist das Bringen eines Singleton seitens seines Vormannes für die Partei des Letzteren oft von Vorteil. Auch hier muß der Zusammenhang der Handkarten, der Kauf des Spielers und die zurückgelassene Talonhälfte den Maßstab abgeben, ob diese oder eine andere Farbe gebracht werden soll.

Was über das Zurückbehalten eines kleinen Tarok für den Spieler gesagt worden, hat auch für das Gegenspiel volle Geltung; hier wie dort ist es oft nötig, einen leeren Stich fahren zu lassen, um dadurch den Spieler beim Stich erhalten und mehr Points erzielen zu können.

Als oberster Grundsatz hat im Gegenspiel zu gelten, daß der Starke seine Figuren niemals schonen, da er voraussichtlich nicht in die Lage kommen wird, sie seinem Mitmanne schmieren zu können, während dieser die hohen Zählkarten seines Blattes sorglich für das Schmieren aufzubewahren trachte. Hiervon sind natürlich die Figuren jener Farbe auszunehmen, in der sein Aide die Force genommen hat; das Zurückbehalten solcher Figuren würde die Intention des Starken kreuzen, es diesem unmöglich machen, die einmal ergriffene Force zu Ende zu führen.

Ist im Solo der Schwache gezwungen, eine Farbe zu bringen, in welcher er den König hat, so darf er mit Rücksicht darauf, daß der Solist weder gekauft noch verlegt hat, daher leicht ein Blatt der gedachten Farbe besitzen kann, den in Rede stehenden König nicht schonen und wird ihn raiongemäß auswerfen.

Bei erfahrenen Tarokspielern gilt es als Regel, daß dem nicht gesteigerten Spiele nur derjenige Gegner Contra bietet, der, im Besitze von neun bis zehn Taroks mit einem hohen Honneur derselben, voraussichtlich der Starke sein wird.

Hat der Spieler ein gesteigertes Spiel behalten, und besitzt der Schwache nur wenige Taroks, daneben aber hohe Zählkarten, ist er etwa auch in einer Farbe renonce (scat), so kann dieser Schwache mit voller Raion Contra ansagen, und er thut dies oft schon aus dem Grunde, um seinem

Helfer zu declariren, daß er in einer Farbe renonce ist, damit letzterer dieselbe rechtzeitig bringe.

Droht den Gegnern, Bolat zu werden, so muß derjenige, der zuerst Farben einzutwerfen hat, eine Karte jener Farbe abwerfen, in welcher er voraussichtlich keinen Stich machen kann; dies ist für seinen Helfer das Zeichen, wenn er in der abgeworfenen Farbe einen Stich erzielen kann, alle sonstigen Karten eher abzuwerfen und nur auf diesen zu reflectiren. Ist die schwache Farbe einmal markirt, dann müssen die Gegner sich wechselseitig ihre starken Farben dadurch kundgeben, daß jeder solche Könige abwirft, neben welchen er auch die Dame besitzt.

Daß einem angesagten Ultimo gegenüber die Gegner jene Farben zu bringen haben, in welchen sie den Spieler renonce vermuten, um ihn dadurch in den Taroks zu schwächen, ist so selbstredend, daß es wohl keiner näheren Ausführung bedarf. Hat einer der Gegner neben sechs bis sieben Taroks eine Beitsche, so wird es ihm oft möglich, durch das Forciren mit derselben auch einen ziemlich sichern Ultimo zu vereiteln.

Das (stille) Mitzählen der bereits verstockenen Taroks und Farbenkarten, ist, wie für den Spieler, so auch für jeden der beiden Gegner von großer Bedeutung und darf nie unterlassen werden.

Nachdem wir das Spiel und seine Behandlung seitens beider Parteien besprochen haben, erübrigt uns nur noch, einer Gepflogenheit zu erwähnen, die allerdings nur in engeren Kreisen Eingang gefunden hat. Derselben zufolge wird ein Stamm (vulgär: Jude) angelegt, d. h. eine Kasse gebildet und durch den Kartenstamm (der jeweilige Kartengeber legt eine Münze in die Kasse) vermehrt.

Der Gewinner eines angesagten Ultimo erhält den ganzen Stamm; er hat aber im Falle des Verlustes einen Betrag in derselben Höhe hinzuzuzahlen. Ist dem Ultimo Contra geboten und derselbe dennoch durchgeführt worden, so zieht der Spieler den Stamm ein und die Gegner haben denselben

dann auf das Doppelte seiner vorigen Höhe zu bringen; verliert der Spieler den Ultimo, so fällt der Stamm den Gegnern zu, und der Spieler hat die Pflicht, den doppelten Betrag, den der Stamm enthielt, in die Kasse zu legen. Diese Art der oft unverhältnißmäßig hohen Prämiiirung eines angefügten Ultimo wird in allen Gesellschaften, in welchen das Tarok nur als Mittel zur Zerstreuung und Erholung dient, und deren Mitglieder durch ihr Lieblingspiel angeregt, aber nicht aufgeregt werden wollen, perhorrescirt. Sie ist einfach ein Hazardiren, das nur Jene lieben, welche, da die Hazardspiele allerorten verpönt sind, ein solches am Taroktische etabliren möchten.

Cap. II. Tarok mit Blocks oder Blöcken.

Das Block-Tarok hat im Wesentlichen die Grundzüge des Tapp-Tarok und weicht nur wenig von demselben ab.

Gleichwie im Tapper wird auch hier unter drei activen Teilnehmern gespielt, von denen stets einer, der Spieler, zwei Gegner hat; spielen vier Personen, so ruht immer der jeweilige Kartengeber als „König“. Hier wie dort entscheiden die erlangten 36 Points den Gewinn für den Spieler, 35 für die Gegenpartei; hier wie dort erhält jeder Teilnehmer sechzehn Karten, nur daß diese im Tarok mit Blocks nicht in Würfen zu acht, sondern in solchen zu vier Blättern herumgereicht werden.

Das Tarok mit Blocks hat jedoch eine andere Wertbestimmung als das Tapp-Tarok. Der Wert des ersten Spieles wird dadurch festgesetzt, daß mittelst Spielmarken, Blocks genannt, eine Kasse (Stamm, Pot) in der Weise gebildet wird, daß jeder Teilnehmer einen Block und der Kartengeber einen weiteren Block als Kartentamm einsetzt. Nach der ersten Donne enthält sonach die Kasse vier, eventuell bei vier Teilnehmern fünf Blocks. Der Geldwert dieser Blocks wird vor Beginn des Spieles vereinbart. Gleichzeitig erhält jeder Teilnehmer eine Anzahl kleiner Blocks, welche nur

ein Drittel des Wertes der vorerwähnten Blocks (große Blocks) repräsentiren.

Gewinnt nun der Spieler einen Dreier, so zieht er den Inhalt der Kasse ein und erhält überdies von jedem Gegner einen kleinen Block als „Spejen“, „Facon“, „Macherlohn“; hierbei ist es gleichgiltig, ob das Spiel ein-, zwei- oder dreimalig gewesen. — Verliert der Spieler einen einmaligen Dreier, so hat er eben so viele Blocks, als der Pot enthielt, als „Bête“ zu setzen und außerdem an „Spejen“ jedem Gegner einen kleinen Block zu vergüten. Verliert der Spieler einen zweimaligen Dreier, so hat er ein doppeltes Bête zu tragen (demnach, wenn der Pot vier Blocks enthielt, ein Bête von acht Blocks) und jedem Gegner zwei kleine Blocks zu zahlen. Dementsprechend hat er bei einem verlorenen dreimaligen Dreier ein dreifaches Bête zu setzen und jedem Gegner drei kleine Blocks = einen großen Block zu vergüten. Die Spiel-Bêtes werden in der Regel nicht in den Pot gelegt, sondern auf einer Schreibtafel verzeichnet. Z. B. Der Inhalt des Pot betrüge vier Blocks, und der Spieler, X, verlore einen zweimaligen Dreier, so wird das Bête folgendermaßen angeschrieben: X 8.

Das nächste Spiel hat nunmehr folgenden Wert: Das angeschriebene Bête 8, die von dem neuerlichen Kartengeber um einen Block vermehrte Kasse 5, zusammen 13 Blocks.

Gewinnt der Spieler, Y, nun einen Dreier, so wird der Anfangsbuchstabe seines Namens zur Rechten der auf der Tafel angeschriebenen Zahl 8, wie folgt, gesetzt: X 8 Y; überdies erhält Y den Inhalt des Pot mit fünf Blocks und von jedem Gegner einen kleinen Block. Demnach erscheint X als Schuldner, Y als Gläubiger von acht Blocks, welche Post von demjenigen Teilnehmer, der auch die Kasse führt, dem „Buchhalter“, am Schlusse des Spieles verrechnet wird.

Für das nächste Spiel wird nunmehr neuerlich ein Stamm in der oben angegebenen Weise gebildet.

Hat jedoch Y ebenfalls den Dreier verloren, so bleibt die Post X 8 unverändert stehen und dem Y wird ein Bête von

13 (5 der Kaffe und 8 Bête des X) Blocks in derselben Weise zu Lasten geschrieben; auf der Tafel steht sonach:

X 8
Y 13.

Es versteht sich von selbst, daß bei einem zweimaligen oder dreimaligen Spiel das Bête des Y 26, resp. 39 Blocks betragen würde, und der Spieler seinen Gegnern je zwei, beziehungsweise je drei kleine Blocks an Spefen zu bezahlen hätte.

Aus dem Gesagten ergibt sich, daß die Bêtes oft eine unerwartete Höhe erreichen, und daß daher der Gewinn oder Verlust der einzelnen Spiele sehr ungleich ist. Um eine annähernde Gleichmäßigkeit in der Bewertung der einzelnen Partien hervorzubringen, und damit das Spiel nicht einen hazardmäßigen Anstrich erhalte, wird in den meisten Kreisen für das Bête eine Schranke von gewöhnlich 20 Blocks gezogen. Hat beispielsweise ein Spieler eine zweimalige Partie verloren, welche ein Bête von 38 Blocks involvirt, so werden ihm anstatt eines Bête zu 38, zwei Bêtes zu 19 Blocks angeschrieben.

Solange Spiele verloren werden, schreibt man dafür Bêtes an; diese werden der Reihe nach abgespielt. Sind keine Bêtes mehr angeschrieben und enthält die Kaffe keine oder weniger Blocks, als der Stamm ursprünglich betragen hat, so wird neuerdings eine Kaffe gebildet.

Wird mit unbefränktem Bête gespielt und hat ein Spieler ein großes Bête zu tragen, so steht es ihm frei, dieses in zwei Hälften geteilt anschreiben zu lassen.

Um dem Spiele von vornherein, also auch schon bei der ersten Partie, ein erhöhtes Interesse zu verleihen, ist es in manchen Kreisen Brauch, anstatt eine Kaffe zu bilden, jedem Teilnehmer gleich bei Beginn ein Stammbête von etwa zehn Blocks anzuschreiben; in den Pot kommt dann nur der jeweilige Kartentamm von einem Block. Die Stammbêtes werden, wie die etwa folgenden Spielbêtes, der Reihe nach abgespielt.

Sind weder Spielbêtes, noch Stammbêtes mehr vorhanden, so geschieht neuerdings das Anschreiben von Stammbêtes.

Der Solo bedingt beim Block-Tarok außer dem Inhalt des Pot, resp. des Stammbête oder Spielbête noch eine Vergütung von je vier großen Blocks. Der Bolat wird im Dreier mit sechs, im Solo mit zwölf großen Blocks separat vergütet. Tous les trois oder tous les quatre werden, wenn sie nicht verpaßt worden, im Dreier mit je zwei, im Solo mit je vier kleinen Blocks bemessen; tous les sept gelten im Dreier vier, im Solo acht große Blocks. Für die Köpfe ist keine Prämie bestimmt. Der stille Ultimo zählt im Dreier zwei, im Solo vier, der angesagte im Dreier vier, im Solo acht kleine Blocks. Diese verhältnismäßig sehr geringe Prämie bringt es mit sich, daß die Gegner das Ultimiren nicht zu verhindern trachten, sondern ihr Augenmerk nur darauf richten, dem Spieler die Partie abzurufen; hierdurch gewinnt das Gegenspiel sehr an Correctheit.

Nur der Spieler kann den Bagat ultimiren; auch darf im Block-Tarok weder dem Spiele, noch dem angesagten Ultimo Contra gemeldet werden.

In Bezug auf den Gang des Spiels ist zu bemerken, daß der Spieler niemals die Pflicht hat, die erste Talonhälfte zu decouvriren, wenn er die zweite unbesehen liegen gelassen hat. Dasselbe gilt für die zweite Lage des Talons, wenn er diese aufnimmt, nachdem er die erste offen zurückgelassen hat. Geht der Spieler zum ersten Teile des Talons zurück, dann muß selbstredend die zweite decouvriert werden. Der für die Gegner zurückgebliebene Talonteil muß während der ganzen Dauer der Partie zu Aller Einsicht offen liegen bleiben.

Hat der Spieler beide Talonlagen gesehen und fürchtet er, bei schlechtem Kaufe einen zwei- oder gar dreimaligen Dreier verlieren, mithin ein doppeltes oder gar dreifaches Bête zahlen zu müssen, so hat er das Recht, zusammenzuwerfen, zu „schleifen;“ es wird ihm in diesem Falle nur ein einfaches Bête angeschrieben, und er hat, wie bei

dem verlorenen einmaligen Spiele jedem Gegner nur einen kleinen Block als Spesen zu vergüten. Daß der Kauf das Blatt des Spielunternehmers anstatt, wie gewöhnlich, es zu verbessern, verschlechtert, kommt öfters vor. Ehe sich der Spieler zur Durchführung der Partie entschließt, prüfe er sein Blatt genau; er combinire, ob er mittelst einer der beiden Talonhälften das Spiel überhaupt gewinnen könne und wäge auch genau ab, wie viele Points er nach dem Verlegen an seine Gegner absolut werde abgeben müssen. Hat er also voraussichtlich so viele Points abzugeben, daß die Gegner, wenn auch nur zwei bis drei Zählkarten geschmiert werden, das Minimum von 35 erreichen müßten, so „schleife“ er lieber, um das ihm drohende doppelte oder dreifache Bête auf ein einfaches zu beschränken; der Rechtswohlthat des „Schleifens“ kann er sich aber nur insolange bedienen, als er nicht durch die Worte „er liegt“ angezeigt hat, daß er die Partie durchzuführen gedenkt.

Wie aus dem bisher Gesagten erhellt, ist für den Spieler bei dem Umstande, daß er stets nur den einfachen Einsatz, resp. das Stamm- oder Spiel-Bête gewinnen, dagegen event. das Doppelte oder Dreifache desselben verlieren kann, ein weit stärkeres Blatt nötig, um einen Dreier zu unternehmen, als wir im Tapp-Tarok als Minimum aufgestellt haben. Dazu kommt noch, daß das Spielgesetz die Durchführung der Partie auch in dem Falle zuläßt, daß ein Gegner keinen Tarok, sondern nur Farbenkarten (unter welchen sich jedoch mindestens ein König befinden muß) besitzt. Derartige Kartenverteilungen kommen allerdings selten vor und schlagen nicht immer zu Ungunsten des Spielers aus. (Siehe II. Teil, Aufgaben Nr. 13 und 14.) Daß aber die meisten Partien für den Spieler verloren gehen, der etwa zehn bis elf ausstehende Taroks in der Hand eines Gegners vorfindet, während dessen Aïde nicht einen einzigen Tarok besitzt, mithin den größten Teil seiner Zählkarten schmieren kann, ist so einleuchtend, daß wir wohl von einer näheren Erörterung ähnlicher Fälle absehen können.

Die Führung der Partie seitens des Spielers wie seiner Gegner ist hier die gleiche, wie im Tapp-Tarok; in Bezug auf das Gegenspiel muß erwähnt werden, daß das Declariren als „stark“ oder „schwach“ von beiden Gegnern in unzweideutiger Weise möglichst früh geschieht, sodaß dieselben zumeist schon nach dem zweiten Stiche Aufschluß darüber erlangen, ob nach ihren Handkarten die einzuhaltende Methode eines derselben Aussicht auf Erfolg habe oder nicht.

Da im Block-Tarok das Nachsehen der bereits gemachten Stiche, mit Ausnahme des zuletzt gefallenen, keinem activen Teilnehmer gestattet ist, so ist es nötig, nicht allein die Taroks, sondern auch die in den eingeheimsten Stichen enthaltenen Points leise mitzuzählen, um im entscheidenden Momente die Spielcombination darauf basiren zu können.

Glauben die Gegner nach den ersten drei Stichen den Gewinn nicht erzielen zu können, so steht ihnen vor dem vierten Ausspielen das Recht zu, die Karten einzuwerfen, dem Spieler die Partie als gewonnen anschreiben zu lassen. Dieser kann dann nicht mehr stillen Ultimo machen, mithin auch die Prämie für einen solchen nicht erlangen.

Sieht der Spieler in letzter Hand und ist sein in der Vorhand befindlicher Gegner in Verlegenheit, eine Farbe zu bringen, weil der Zusammenhang seiner Karten ihm für das richtige erste Ausspielen keinen Anhaltspunkt bietet, so zieht er am besten ein „Kreuzchen“, d. i. einen Tarok mittlerer Höhe (von IX bis XIV) an; er fordert hiermit seinen Aïden auf, sobald derselbe zu Stich kommt, die Leitung der Partie in die Hand zu nehmen.

In allem Uebrigen können wir auf die Ausführungen in Kapitel I hinweisen. Jeder im Tapp-Tarok einigermaßen gewandte Spieler kann auch am Tarok mit Blocks teilnehmen, ohne der Gefahr ausgesetzt zu sein, grober Fehler geziehen zu werden, namentlich dann, wenn er nicht, wie dies im Tapp-Tarok häufig geschieht, das Ultimiren des Pagats mit Opfern zu verhindern sucht, sondern stets den Ausgang der Partie allein im Auge behält.

Die Abrechnung.

Wurde nach Ablauf der Touren bereits der Kartentamm aufgelassen, sind aber einige Bêtes verzeichnet, die noch abzuspielden sind, so wird, da durch etwaige neuerliche Spielbêtes die Auflösung der Spielgesellschaft in nicht abzusehende Ferne gerückt würde, folgendermaßen vorgegangen:

Es wird auf der Schreibtisch ein Strich (Hut) gezogen und die etwa folgenden Spielbêtes werden unter diesem Striche angeschrieben. Dieselben gelangen jedoch nicht mehr zum Abspielen, sondern werden, sobald die ober dem Striche befindlichen Bêtes abgespielt sind, summiert. Die sich ergebende Summe wird zu gleichen Teilen repartirt und verbucht.

Z. B. Der letzte Einsatz des Kartengebers ist eben gesehen; auf der Tafel befinden sich zwei Bêtes, unter welche der abschließende Strich gezogen wird. X verliert nun einen zweifachen Dreier à 20, mithin 40 Blocks, Y einen einfachen, Z ebenfalls einen einfachen in gleicher Höhe; die betreffenden Bêtes gelangen unter den Strich:

W 18	
Z 19	
	X 40
	Y 20
	Z 20

Sobald nun zwei Spiele gewonnen worden sind, etwa von X und Y, so sind die beiden Bêtes ober dem Striche abgespielt, und der „Buchhalter“ schreibt dieselben den Gewinnern gut. Die Tafel erscheint dann so:

W 18 X
Z 19 Y
X 40
Y 20
Z 20

Alle über dem Striche verzeichneten Posten werden nunmehr auf eine zweite Tafel übertragen, auf welcher dann das Plus oder Minus an Blocks eines jeden Teilnehmers verzeichnet erscheint. (Hat ein Teilnehmer zufällig weder ein Plus noch ein Minus erlangt, so wird dennoch sein Anfangsbuchstabe auch auf die zweite Tafel angeschrieben, weil er jedenfalls einen Teil der unter dem Hute befindlichen Spielbêtes zu tragen, resp. zu fordern hat.) Ergäbe z. B. die Bête-Abwicklung:

W 86	+
X 13	+
Y 42	-
Z 57	-

so stimmt die Uebertragung von der ersten auf die zweite Tafel, da ebenso viele Blocks zu Lasten, als zu Gunsten geschrieben erscheinen.

Nunmehr werden die unter dem Hute befindlichen Spielbêtes aufgeteilt. Die Summe derselben beträgt in unserem Falle 80 Blocks und ergibt auf vier Teilnehmer repartirt, für jeden derselben ein Plus von 20 Blocks. Dementsprechend ist X, der (unter dem Striche) mit 40 Blocks belastet erscheint, nur mit 20 Blocks zu belasten, Y und Z gehen leer aus, und dem W sind 20 Blocks gut zu buchen.

Dies auf die zweite Tafel übertragen ergibt sodann:

	+	+	+
W 86	20	= 106
	+	-	-
X 13	20	= 7
	-	-	-
Y 42	0	= 42
	-	+	
Z 57	0	= 57

Ist die Abrechnung so weit gediehen, dann erwirbt jeder Teilnehmer, ob und wie viele Blocks er am Schlusse des Spiels mehr oder weniger besitzt, als er bei Beginn desselben erhalten hat. Ergibt sich nun für W ein Manco von 8 großen und einem kleinen, mithin von $8\frac{1}{3}$ Blocks, für X ein Mehr von 12, für Y ein Manco von $11\frac{1}{3}$ Blocks, so muß, wenn die Rechnung stimmen soll, Z ein Mehr von $7\frac{2}{3}$ Blocks haben.

Die Schlußrechnung stellt mithin heraus:

für:	+	—	} $102\frac{2}{3}$ Plus
	W 106 — $8\frac{1}{3}$ = $97\frac{2}{3}$ +		
	—	+	} $102\frac{2}{3}$ Minus
X 7 — 12 = 5 +			
	—	—	} $102\frac{2}{3}$ Minus
Y 42 — $11\frac{1}{3}$ = $53\frac{1}{3}$ —			
	—	+	} $102\frac{2}{3}$ Minus
Z 57 — $7\frac{2}{3}$ = $49\frac{1}{3}$ —			

W hat demnach $97\frac{2}{3}$, X 5 Blocks gewonnen, während Y $53\frac{1}{3}$, und Z $49\frac{1}{3}$ Blocks verloren haben.

Cap. III. Steyerisch-Tarok.

In einigen südlichen Alpenländern Oesterreichs sind dem Tapp-Tarok zwei Steigerungsgrade, der „Zweier“ und der „Einer“, beigegeben worden. Der „Zweier“, bei welchem der Spieler nur zwei Karten des Talons aufnimmt, rangirt höher, als der viermalige „Dreier“, und kann bis zum „dritten“ (Zweier) gesteigert werden. Der „Einer“, bei welchem nur ein Blatt gekauft wird, rangirt höher, als der „dritte Zweier“, er ist demnach die vorletzte Steigerungsstufe, die nur vom „Solo“ überboten werden kann. Der „Zweier“ und der „Einer“ können, wie der „Solo“, auch ohne vorhergegangene Steigerung, „aus der Hand“ gespielt werden.

Der Talon wird beim „Dreier“ in gleicher Weise decouvert, wie im Tapp-Tarok. Im „Zweier“ werden, wie schon

erwähnt, zwei Karten aufgenommen, die obersten zwei bilden den „ersten“, die nächsten den „zweiten“, und die untersten zwei Karten des Talons den „dritten Zweier“. Im „Einer“ enthält der Talon sechs Teile; die oberste Karte ist der „erste“, die nächste der „zweite“ u. s. f. bis zur letzten Karte, dem „sechsten Einer“.

Der „erste Zweier“ kann ein-, zwei-, drei- und viermalig, der „zweite“ zwei-, drei-, vier- und fünfmalig, und der dritte demnach auch sechsmalig sein. Der „Einer“ kann ein-, zwei-, drei-, vier-, fünf-, sechs-, sieben-, acht-, neun-, zehn- und elfmalig sein.

Die Wertbestimmung der Spiele ist hier eine andere, als im Tapp-Tarok; es besteht für dieselben kein Einheitspreis. Die über 35 erzielten Points gelangen mit Hinzurechnung einer Consolation von 10 (in Triest und Umgebung von 20) Points als Gewinn-Points zur Verrechnung. Im Dreier werden diese Gewinn-Points einfach, im Zweier doppelt, im Einer dreifach und im Solo vierfach (an einigen Orten: im Einer vier- und im Solo sechsfach) zur Auszahlung gebracht. Erlangt die Gegenpartei beispielsweise 42 Points, so wird demnach den (über 35 hinausgehenden) 7 Points die Consolation von 10 zugeschlagen und es ergeben sich 17 Gewinn-Points. War das Spiel ein Dreier, so gelangen 17, war es ein Zweier $17 \times 2 = 34$, ein Einer $17 \times 3 = 51$, ein Solo $17 \times 4 = 68$ Points zur Verrechnung. Je nachdem das Spiel ein-, zwei-, drei- bis elfmalig war, werden die für ein einmaliges Spiel oben angegebenen Points an die Gegner ein-, zwei-, drei-, vier- bis elfmalig ausgezahlt. Der Spieler aber erhält das gewonnene Spiel stets nur als einmalig ausgezahlt, wenn dies auch zwei-, drei- oder gar elfmalig war.

B. B.: Der Spieler hat einen sechsmaligen „Einer“ verloren, die Gegner erreichten 38 Points, haben mithin $3 + 10 = 13$ Gewinn-Points erzielt; dieselben werden für den „Einer“ dreifach genommen, und es ergeben sich demnach für den einmaligen „Einer“ 39 Points; da das Spiel jedoch sechsmalig war, so erhält jeder Gegner sechsmal $39 = 234$ Points vom Spieler bezahlt. Hätte der Spieler

den gedachten sechsmaligen „Einer“ gewonnen und in demselben 38 Points erlangt, so würde er das Spiel nur als einmalig berechnet, mithin 39 Points von jedem Gegner erhalten. Zählen beide Parteien je 35, so hat der Spieler die Consolation mit 10 Points, je nachdem das Spiel ein Dreier, Zweier, Einer oder Solo war, ein-, zwei-, drei- oder vierfach an jeden Gegner zu bezahlen, wenn das Spiel ein einmaliges gewesen; war das Spiel ein zwei-, drei- oder mehrmaliges, so müssen die 10, 20 oder 30 Points (der Solo ist selbstredend stets einmalig) der Consolation entsprechend vervielfacht zur Auszahlung gebracht werden.

Tous les trois und tous les quatre zählen wie der stille Ultimo unabhängig vom Schicksal der Partie stets die einfache Consolation von 10, der angesagte Ultimo die doppelte Consolation — 20 Points. Die Köpfe zählen nicht.

Der Bolat bedingt still die siebenfache, angesagt die vierzehnfache Consolation; mithin gilt der Bolat im Dreier 70, resp. 140, im Zweier 140, resp. 280, im Einer 210, resp. 420, im Solo 280, resp. 560 Points. Eine separate Vergütung der Gewinn-Points findet nicht statt.

Alles Uebrige ist dem Tapp-Tarok analog.

Da der Spieler im Zweier nur zwei, im Einer nur ein Blatt aufnimmt, und er überdies der Gefahr ausgesetzt ist, ein mehrmaliges Spiel bezahlen zu müssen, während er nur die Chance hat, ein einmaliges Spiel zu gewinnen, so muß sein Blatt, wenn er den Zweier oder Einer mit Erfolg durchführen soll, ein dem Solo-Blatt sehr ähnliches sein. Noch gebieterischer wird diese Notwendigkeit im Hinblick auf eine etwaige Contra-Ansage. Eine große Anzahl, etwa 11—13 Taroks, darunter die Köpfe oder ein vollständiger Schluß in den Taroks, sind beinahe unerläßlich. Die im II. Teile enthaltene Aufgabe No. 16 zeigt, welche Kraft ein geschlossenes Tarokblatt dem Spiele verleiht.

Die Bezeichnung „Steirisch-Tarok“ rührt, wie schon der Name besagt, daher, daß diese Variante die meisten Anhänger in der Steiermark hat.

Cap. IV. Das Königrufen.

Das Königrufen wird stets unter vier activen Teilnehmern gespielt, deren jeder zwölf Karten erhält, nachdem zuvor sechs Blätter als Talon gelegt worden sind.

Es enthält vier Spielweisen: 1. den „Rufer“, 2. den „Solo“, 3. den „Dreier“ und 4. den „Solo-Dreier“. Letzterer ist das im Range höchste und auch meistbewertete Spiel; ihm folgt im Range wie im Werte der „Dreier“, diesem der „Solo“. Das am niedrigsten stehende Spiel ist der „Rufer“.

Der Solo überbietet sonach den Rufer, der Dreier den Solo; die höchste Steigerung bildet der Solo-Dreier.

a. Der Rufer.

Nach vollzogener Donne hat die Vorhand zu erklären, ob sie „passen“ oder „spielen“ wolle. Sie paßt nur in den seltensten Fällen und gewöhnlich selbst dann nicht, wenn sie ein schwaches Blatt in Händen hat. Der Vorteil des Kaufes und die Chance, bei dem (erst zu rufenden) Socius ein gutes Blatt zu finden, wiegen den ungünstigen Zusammenhang der Handkarten auf. Wenn zudem keiner der drei Nachmänner ein höheres Spiel erklärt, so ist auch eine der Vorhand günstige Verteilung der übrigen Karten vorauszusetzen.

Hat die Vorhand ein schwaches Blatt, wenige Taroks ohne einen Honneur und etwa nur einen König, so wählt sie mit den Worten: „ich rufe“ das niederste Spiel. Erst nachdem ihre drei Nachmänner den „Rufer“ gut geheißsen haben, erklärt sie die Farbe, z. B. „Pique“. Der Besitzer des Pique-König ist in diesem Falle ihr „Helfer“, „Mitmann“, „Aide“, „Socius“, welcher sich aber erst bei gegebenem Anlaß als solcher declarirt. Der Spieler deckt nun beide Talonhälften gleichzeitig auf und nimmt jene herein, die ihm vorteilhafter erscheint, wobei es für die Bewertung des Spieles gleichgiltig ist, welche von beiden er gewählt hat. Der zurückgelassene Talonteil gehört der Gegenpartei. Der Spieler verlegt und meldet das vollzogene Scatiren mit den Worten: „er liegt“.

Das Spiel nimmt seinen Lauf. Der Besitzer des Pique-König wie der Spieler müssen ebenso wie ihre beiden Gegner die gemachten Stiche Jeder für sich einheimen, weil die Parteien-Sonderung möglichst lange geheim zu bleiben hat. Nach Schluß des Spieles vereinigt jede Partei die Stiche ihrer Teilnehmer. Hat die Gegenpartei 35 ($34\frac{2}{3}$) Points erlangt, so fällt ihr der Gewinn zu; für den Spieler und seinen Socius sind zum Gewinne demnach mindestens 36 ($35\frac{2}{3}$) Points erforderlich.

Die gewinnende Partei schreibt 6 Points an.

Der Besitzer des gerufenen Königs muß trachten, diesen einzubringen, also ihn entweder selbst einzustecken, oder ihn, falls der Spieler in der gerufenen Farbe renonce (scat), eventuell bei wiederholtem Ausspielen derselben es geworden ist, auf den Stich des Spielers zuzugeben.

Fällt der gerufene König einem Mitglied der Gegenpartei zu, so hat die Partei des Spielers 2 Points als Strafe zu entrichten.

Ist es dem Besitzer des gerufenen Königs möglich, denselben für den letzten Stich dem Spieler aufzubewahren oder ihn im zwölften Stiche selbst einzubringen, mithin den König zu ultimiren, so erzielt die Partei des Spielers hiermit 2 Points.

Hat der Gerufene ein starkes Tarokblatt, etwa 6 bis 8 Taroks, darunter zwei bis drei hohe Stecher, und den gerufenen König zu dritt oder besser zu viert (troisième oder quatrième), hat überdies der Spieler einen der hohen Tarok-Honneurs gekauft, so ist es für den Socius desselben Raison, das Ultimiren des Königs mit den Worten: „König Ultimo!“ anzufagen. Diese Ansage bedingt eine Vergütung von 4 Points und darf erst geschehen, nachdem der Spieler den Wollzug des Scatirens kundgegeben hat. Wurde „König Ultimo“ angefangen, das Ultimiren aber in der Weise vereitelt, daß die Gegenpartei den gerufenen König erhielt, so zählt dies für sie nur 4 Points, da die Ersatzstrafe von 2 Points hier wegfällt.

Besitzt der Gerufene alle vier Könige, so erhält er wie sein Aide, der Spieler, 2 Points vergütet; ebenso viel gelten tous

les trois, welcher der vier Teilnehmer immer sie in Händen hat, für jene Partei, deren Mitglied im Besitze dieser Honneurs ist. (In manchen Gegenden, so z. B. am flachen Lande in Böhmen, werden tous les trois und tous les quatre nur in dem Falle honorirt, daß eine Partei am Schlusse des Spiels die drei Tarok-Honneurs, resp. die vier Könige in ihren Stichen vereinigt hat. Die gleiche Gepflogenheit ist in den Capiteln VIII und IX näher erörtert.)

Wie im Tapp-Tarok, so kann auch hier sowohl stiller Ultimo gemacht, als auch Pagat Ultimo angefangen werden; Beides kann auch von der Gegenpartei geschehen. Der stille Ultimo zählt 2, der angefangene 4 Points.

Für die Partie des Spielers sind beide Ultimi — König wie Pagat — still und angefangen, möglich; begreiflich muß der ultimirte König auf den letzten Stich, den der Spieler mit dem befreiten Pagat erzielt, fallen.

Die „Köpfe“ gelten 1 Point; an dieser Prämie participirt, ebenso wie bei tous les trois und tous les quatre, der Aide des Besitzers; es hat demnach jedes Mitglied der Partei von einem der gegnerischen Partner die Prämie zu erhalten.

Wie im Tapp-Tarok ist auch im Königrufen jede Prämie einschließlich der für Ultimi angelegten vom Erfolge der Partie unabhängig.

Volat zählt im Rufer still 12, angefangen 24 Points; letzterer kommt bei dieser Spielweise nur selten vor.

Ueber das Kaufen und Verlegen gelten im Rufer dieselben Principien, wie im Tapp-Tarok, auf die hiermit verwiesen wird. Beim Verlegen ist außerdem noch zu berücksichtigen, daß die Dame der gerufenen Farbe nur dann scatirt werden sollte, wenn man vier Blatt der letzteren in Händen, oder gesehen hat (wenn ein oder mehrere Blätter dieser Farbe im Talon zurückgeblieben sind); ist die Dame blank oder einfach besetzt (Dame und eine kleinere Figur oder Scartin), so ver-

legt man sie nicht. Abgesehen davon, daß die blanke, wie die kurz besetzte Dame leicht eingebracht wird, unterstützt sie auch wesentlich das eventuelle Ultimiren des Königs. Die gerufene Farbe scatirt man nur dann, wenn man in einer anderen nicht vorteilhaft verlegen kann, da in der gerufenen der König beim Mitmanne sitzt, und letzterer mit demselben voraussichtlich ohnehin einen Stich macht.

Was die Raison des Rufens betrifft, so empfiehlt sich hierzu in erster Linie diejenige Farbe, in der man die Dame blank oder kurz besetzt hat, in zweiter Linie eine solche, von der man nur wenige Karten, wenn auch ohne Dame, besitzt, da in beiden Fällen das Einbringen des Königs wahrscheinlicher wird, als wenn wenige Karten der gerufenen Farbe ausstehen, ein Gegner daher leicht in derselben scat sein kann.

Findet der Spieler den gerufenen König im Talon, so hat er keinen Socius und ist daher berechtigt, zu „schleifen“, d. h. zusammenzuwerfen; in diesem Falle entrichtet er an jeden der drei Gegner 4 Points.

Besitzt die Borhand ein starkes Blatt, etwa 8 Taroks mit vier bis fünf Stechern und daneben einen oder zwei Könige, hat sie demnach gegründete Aussicht, mittelst des Eintauschens von drei Talonkarten gegen die gleiche Anzahl von Handkarten das Spiel zu gewinnen, so ruft sie sich selbst, d. h. jene Farbe, in der sie selbst den König besitzt. Dies hat den Vorteil, daß sie im Falle des Gewinnes von Dreien gewinnt, während sie mit einem Helfer nur von einem Gegner den Preis der Partie erhielte. Die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes erhöht sich überdies dadurch, daß die anderen Teilnehmer einen Gegner unter sich vermuten, sich gegenseitig in Taroks verstecken, wodurch sie dem Spieler seine Aufgabe sehr erleichtern. Erlauben es daher die Handkarten, einen „Ruser aus der Hand“ zu spielen, so ist dieser sicherer und dankbarer, als die zweite Steigerungsstufe, der „Solo“.

Hat die Borhand ein sehr schwaches Blatt (wenige Taroks), so zieht sie zunächst die gerufene Farbe an, um

ihren Socius zu veranlassen, wenn möglich, den König einzustecken und hierdurch der drohenden Strafe für das Wefangen desselben (2 Points) vorzubeugen. Zugleich erhält der Mitmann den Wink, daß die Leitung der Partie ihm übertragen ist.

Hat die Borhand aber durch einen günstigen Kauf ihr Blatt verbessert, in Taroks oder Honneurs verstärkt, so empfiehlt es sich für sie, die Führung der Partie sofort, und zwar in der Weise zu übernehmen, daß sie im etwaigen Besitze einer Peitsche diese lange Farbe anzieht und, so oft sie zu Stich gelangt, mit derselben sowohl die Gegner, als auch den Socius forcirt; hat sie nach dem Verlegen acht bis neun Taroks in Händen, so invitirt sie sofort auf Tarok, damit ihr Mitmann solche nachbringe, solange er deren besitzt. Auf diese Weise wird in den meisten Fällen die Partie gewonnen, oft auch König- oder Bagat-Ultimo durchgeführt.

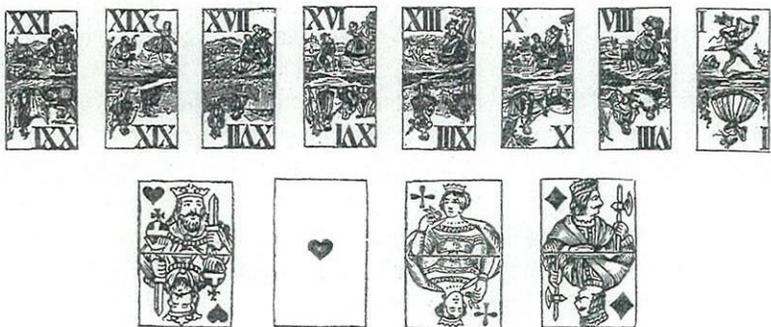
Besitzt die Borhand neben einer geringen Zahl von Taroks drei oder alle vier Könige, so thut sie am besten, zu „passen“, das Recht des Rufens an die zweite Hand zu übertragen, da sie die größte Chance hat, gerufen zu werden.

b. Der Solo.

Auch im Solo wird gewöhnlich der Besitzer eines Königs zur Hilfeleistung gerufen. Der Solist erklärt eine Farbe, derjenige Teilnehmer, welcher in dieser Farbe den König hat, ist sein Mitmann; es spielen demnach auch im Solo der Spieler und sein Helfer gegen zwei Gegner. Der Talon bleibt bis nach Schluß der Partie verdeckt liegen, sein Inhalt zählt für die Gegenpartei. Befindet sich jedoch in einer Talonhälfte der gerufene König, so gehört dieselbe dem Spieler, welcher in diesem Falle von drei Gegnern gewinnt, oder an drei Gegner verliert.

Um einen Solo zu unternehmen, ist ein ziemlich starkes Blatt erforderlich; sechs bis acht Taroks, worunter mehrere hohe Stecher und etwa einer der hohen Tarok-Honneurs,

sind hinreichend, namentlich dann, wenn man in einer oder zwei Farben scat ist; z. B.:



Mit diesem Blatte ruft der Solist raisongemäß Treff und er hat auch dann die Chance des Gewinnes, wenn der gerufene Treff-König im Talon schlief, er somit eines Aiden entraten müßte.

Allerdings werden viele Soli von der Partei des Spielers verloren, wenn der Talon höhere Zählblätter, mithin eine größere Anzahl von Points enthält, die der Gegenpartei zählen, während für die Partei des Spielers keine Points durch Verlegen gesichert werden können.

Hat man zwei oder drei Könige in Händen, mithin die Anwartschaft, gerufen zu werden, so empfiehlt es sich, den „Rufers“ der Vorhand gut sein zu lassen und nicht durch den Solo zu überbieten. Auch im Solo kann der Spieler sich selbst, d. h. jene Farbe rufen, deren König er in Händen hat. Da dies stets nur mit einem starken Blatte geschehen kann, so ist es vorzuziehen, mit einem solchen einen „Dreier“ zu spielen. Bei letzterer Spielweise hat man den Vorteil des Kaufens und Verlegens, während im Solo der ganze Talon den Gegnern zufällt.

Die Vorhand spielt selten Solo, da sie sich nicht gerne die Chance entgehen läßt, ihr Blatt durch den Kauf zu verbessern; hat jedoch ein Nachmann ihren Rufers mit Solo überboten, so wird sie bei starkem Tarokblatte den Solo

„halten“, namentlich dann, wenn sie keine Könige, mithin nicht die Aussicht hat, gerufen zu werden.

Der Solo gilt 8 Points; alle im Absatz a erwähnten Prämien zählen doppelt. Volat gilt still 24, angefragt 48 Points.

Wurde dem Solo Contra geboten, so gilt derselbe doppelt. Der Spieler und sein Socius gewinnen oder verlieren mithin 16 Points. Befindet sich jedoch der gerufene König im Talon, so wird der Verlust der Partie dem Spieler als nicht contrirt (mit 8 Points) angerechnet, da er keinen Helfer besaß. Hat er den Solo gewonnen, so werden ihm Solo wie Contra, mithin 16 Points von jedem Gegner gezahlt.

c. Der Dreier.

Im „Dreier“ hat der Spieler keinen Socius, er spielt stets gegen drei Gegner, verliert an drei, um auch von dreien den Gewinn zu erhalten. Der Spieler decouvert den Talon, nimmt drei Karten auf und verlegt ordnungsgemäß. Der Dreier überbietet, wie eingangs erwähnt, den Rufers und auch den Solo. Tous les trois in Begleitung von fünf bis sechs Taroks und ein König verleihen die gegründete Aussicht, einen Dreier zu gewinnen. Aber auch die gleiche Anzahl (8—9) Taroks, wenn sie die hohen Köpfe und einige Stecher, etwa XX, XVII, XVI, XV, enthalten, geben, wenn man einen oder zwei Könige besitzt, oder in zwei Farben renonce ist, die Raison, einen Dreier zu unternehmen. In der Regel werden so geartete Dreier vom Spieler gewonnen; nur eine außergewöhnliche Kartenverteilung bringt ein solches Blatt zu Falle.

Eine größere Anzahl von Taroks, etwa zehn bis elf, darunter die meisten hohen Stecher: XX, XIX, XVIII, XVII, XV, XIV, XIII, ersetzen die hohen Köpfe und selbst tous les trois. Mit so starkem Blatte, auch wenn dasselbe gar keinen Honneur enthielte, ist es zweifellos Raison, einen Dreier zu spielen, da der Kauf von ein oder zwei Taroks das Spiel nahezu unverlierbar erscheinen läßt.

Der Dreier zählt 10 Points, wobei es gleichgiltig ist, welcher Teil des Talons aufgenommen wird. Alle Prämien werden wie im Solo berechnet.

d. Der Solo=Dreier.

Der Solo=Dreier überbietet den „Rufer“, „Solo“ und auch den „Dreier“. Der Talon bleibt bis zum Schlusse der Partie verdeckt liegen und gehört den Gegnern.

Der Solo=Dreier kommt nur selten vor. Bei dem Umstande, daß der Spieler die Partie allein durchführen muß, und der Talon den Gegnern gehört, ist der Gewinn eines Solo=Dreier für den Spieler stets sehr fraglich.

Um ihn unternehmen zu können, ist ein sehr starkes Blatt erforderlich. Zehn Taroks vom Sküs bis Achtzehn geschlossen und König und Dame einer Farbe oder zwei blanke Könige bilden für die Vorhand einen schönen Solo=Dreier.

Derselbe ist in jeder folgenden Hand wohl auch zu spielen, könnte aber, da der Talon möglicherweise viele Points enthält, wenn auch nur ein König geschlagen würde, verloren gehen. Die Vorhand jedoch kann das etwaige Abtrumpfen eines ihrer Könige durch sofortiges Fordern (Tarokschlagen) verhindern, ihr Solo=Dreier kann daher als gesichert angesehen werden.

Der Solo=Dreier zählt 20 Points, jede Prämie doppelt so viel, als im Dreier.

Wie im „Rufer“, so sind auch im „Solo“, „Dreier“ und „Solo=Dreier“ alle Prämien, also auch die für Ultimo von dem Gewinne oder Verluste der Partie unabhängig. Im Dreier wie im Solo=Dreier gibt es selbstverständlich keinen König Ultimo. Zum Gewinn der Partie sind wie im Rufer, so auch im Solo, Dreier und Solo=Dreier für die Gegenpartei nur 35 ($34\frac{2}{3}$) Points erforderlich, während die Partei des Spielers, resp. der Spieler mindestens 36 ($35\frac{2}{3}$) Points erreichen muß.

(Ueber Contra=Anfragen siehe Cap. I. Tapp=Tarok.)

Die Führung der Partie ist in den Hauptzügen der im Tapp=Tarok gleich; hier wie dort entscheidet in der Regel die größere oder geringere Zahl der geschmierten Points den Gewinn des Spieles. Jeder Mitspieler muß daher von vornherein darüber schlüssig werden, ob er stark oder schwach sein, selbst forciren oder sich forciren lassen will. Auch der Rufende kann, wie bereits früher ausgeführt, sich für das Letztere entscheiden; er überläßt dem Gerufenen die Leitung des Spiels und sucht hierdurch demselben möglichst viele Zählkarten zu schmieren.

Allerdings kommen im Königrufen Fälle vor, in denen es vorteilhaft, ja geradezu geboten ist, daß sich beide Mitglieder einer Partei gegenseitig forciren, wie das in der im II. Teile enthaltenen Aufgabe Nr. 17 veranschaulicht wird. Um diese Notwendigkeit zu erkennen, ist wohl einige Gewandtheit erforderlich, welche sich jedoch durch die Praxis leicht erwerben läßt.

Zu beachten ist beim Königrufen stets, daß die Karten in vier Händen sitzen, mithin auch die Operation des Impassirens, Schindens, nur ausnahmsweise angewendet werden kann, es sei denn, es stünden keine Taroks mehr bei den Gegnern; selten geht eine Farbe beim Königrufen zweimal durch, da dies eine vollständig gleichmäßige Verteilung der acht Karten unter den vier Mitspielenden erforderte.

Mit Rücksicht auf das eben Gesagte (daß die Karten in vier Händen sitzen) ist es einleuchtend, daß dem Besitzer des Bagats schon sieben bis acht Taroks genügen, um stillen Ultimo zu machen; neun bis zehn Taroks aber geben schon die Berechtigung, Bagat=Ultimo anzujagen. Natürlich gilt dies nur für den „Rufer“ und den „Solo“, in welchen Spielen der Aide den Rufenden schon mittelst zwei oder drei höherer Stecher ausgiebig unterstützt. — Im „Dreier“ wie im „Solo=Dreier“, wo der Spieler der Mithilfe eines Socius entbehrt, ist zum Ultimo ein stärkeres Blatt nötig. Auch in Bezug auf die Führung der Partie ist der Stand des Spielers hier ein viel schwierigerer; dieser hat nicht

nur keinen Helfer, er steht auch nicht zwei, sondern drei Gegnern gegenüber. Auf einen Stich derselben können oft zwei Zählkarten geschmiert werden, und wenn eine ungünstige Kartenverteilung es der Gegenpartei ermöglicht, ihre Stecher gesondert zu verwerten, so kann schon hierdurch in das Tarokblatt des Spielers Bresche geschossen und ihm der Gewinn einer selbst starken Partie entrisen werden.

Hat der Rufende oder der Solist auf Tarok invitirt, so empfiehlt es sich für seinen Mitmann, wenn derselbe den Mond besitzt, diesen „aufzusetzen“, vorzulegen; er unterstützt dadurch wesentlich den Spieler, selbst dann, wenn der Sküs sich in der Hand eines Gegners befindet.

Einige Uebung wird hinreichen, um die Grundsätze, die wir im Tapp-Tarok angegeben haben, auch für das Königrufen entsprechend zu verwerten und die in diesem interessanten Spiele erforderliche Raison, wie die Gebote des correcten Spiels einhalten zu können. Allen Eventualitäten der Kartenverteilung kann in einem Lehrbuche nicht Rechnung getragen werden; die Erfahrung bleibt, wie überall, so auch hier die Meisterin.

Wir verzeichnen am Schlusse dieses Capitels die Bewertung der einzelnen Spiele, wie der darin vorkommenden Ultimi, Bolats und sonstigen Prämien.

Es gelten:

	im Rufer	Solo	Dreier	Solo-Dreier	Points.
die Partie	6	8	10	20	„
König=Ultimo still	2	4	—	—	„
König=Ultimo angesagt	4	8	—	—	„
Bagat=Ultimo still	2	4	4	8	„
Bagat=Ultimo angesagt	4	8	8	16	„
Bolat still	12	24	24	48	„
Bolat angesagt	24	48	48	96	„
die Köpfe	1	2	2	4	„
tous les trois	2	4	4	8	„
tous les quatre	2	4	4	8	„

Die Contra-Anfrage erhöht die Bewertung der Partie, eventuell der Ultimi und des Bolats aufs Doppelte; jedes

Recontra gilt doppelt so viel als das Contra, jedes Supercontra doppelt so viel als das Recontra.

Cap. V. Das Neunzehnrufen.

Diese Tarokart wurde früher stets nur unter vier activen Teilnehmern gespielt; in neuerer Zeit ist es auch üblich geworden, wie im Whist mit dem „Strohmann“ zu spielen. Nehmen in solchem Falle vier Personen teil, so sind nur drei derselben activ, der jeweilige Kartengeber ruht; er decouvriert seine Karten, die nunmehr den „Strohmann“ bilden. Da mit der Donne auch der Strohmann weiter rückt, wird für dieses Spiel die Bezeichnung: „Neunzehnrufen mit dem fliegenden Strohmann“ gebraucht. Außerdem ist das Neunzehnrufen unter drei Teilnehmern mit einem Strohmann und en deux mit zwei Strohmännern beliebt. Die Karten werden in allen diesen Spielen stets so ausgegeben, als ob vier Personen spielten, für jeden „Mann“ zwölf Karten.

Wie aus dem Namen des Spieles hervorgeht, wird, wie im Königrufen der Besitzer des Königs, hier der Besitzer des Tarok-Neunzehn von der Vorhand zur Hilfeleistung gerufen; hat sie Tarok-Neunzehn selbst in Händen, so ist es ihr nicht gestattet, einen anderen Tarok als Achtzehn zu rufen, besitzt sie aber beide, so muß sie XVII, event. wenn sie auch diesen in Händen hat, XVI, XV u. s. m. rufen. Sküs, Mond, XX und Bagat dürfen nicht gerufen werden; auch kommt man, außer im Neunzehnrufen en deux, selten in die Lage, einen Tarok unter XIII zu rufen.

Das Neunzehnrufen kennt fünf Spielweisen: den „Rufer“, den „Dreier“, den „Zweier“, den „Einer“ und den „Solo“. Nur im „Rufer“ kann der Spieler einen Helfer haben, in den anderen Spielen steht er seinen Gegnern stets allein gegenüber. Der „Rufer“ ist das am mindesten, der Solo das am höchsten bewertete Spiel. In allen fünf Arten entscheidet für den Spieler, resp. seine Partei, das Erreichen von $36 (35\frac{2}{3})$ Points den Gewinn des Spieles; erlangen beide

Parteien je 35, resp. $35\frac{1}{3}$ und $34\frac{2}{3}$, so fällt der Gewinn der Gegenpartei zu.

Der Preis der Partie richtet sich nach der Zahl der Points, welche die gewinnende Partei über 35 erlangt hat, sowie nach der Art des unternommenen Spieles. Den über 35 erlangten Points wird eine in allen vorerwähnten fünf Spielweisen gleichbleibende Consolation von 10 Points zugeschlagen; im „Rufer“ werden diese „Gewinn-Points“ einfach, im „Dreier“ dreifach, im „Zweier“ vierfach, im „Einer“ fünffach und im „Solo“ sechsfach angerechnet. Hat demnach eine Partei im „Rufer“ 43 Points erlangt, so ergeben sich für dieselbe ein Plus von 8 und die Consolation von 10, mithin im Ganzen 18 Gewinn-Points. Im „Dreier“ würde das gleiche Resultat (43 Points) einen Gewinn von 54, im „Zweier“ von 72, im „Einer“ von 90 und im „Solo“ von 108 Points zur Folge haben. Hierbei ist zu bemerken, daß im Dreier, Zweier und Einer der Verlust des Spielers je nach dem Teile des Talons, den er aufgenommen, sich verdoppeln, verdreifachen zc., ja im Einer selbst auf das Fünffache steigern kann; der Gewinn aber wird ihm stets nur für ein einmaliges Spiel in der oben angegebenen Weise berechnet.

Eine Eigentümlichkeit, die außer dem Neunzehnerufen kein anderes Tarokspiel mit 54 Blättern hat, ist die Ansage von Taroks. Hat ein Teilnehmer 8 oder 9 Taroks, so sagt er „Acht Tarok“, hat er 10 oder 11, „Zehn Tarok“, und wenn er gar keine Farbkarte besitzt, „Zwölf Tarok“ an. Die Ansage „Acht Tarok“ wird mit 4, „Zehn Tarok“ mit 8, „Zwölf Tarok“ mit 12 Points zu Gunsten der Partei berechnet, deren Teilnehmer die Ansage erstattet hat. Werden die Ansagen nicht gemacht, „verschwiegen“, so entfällt auch deren Honorirung.

Tous les trois bedingen, ob angesagt oder nicht, stets eine Prämie von 8 Points.

Besitzt ein Teilnehmer zwei Tarok-Honneurs und zwei Könige, oder drei Könige und einen Tarok-Honneur, so sagt er „Honneurs!“ an, welche Ansage 4 Points gilt.

Tous les quatre gelten, wie tous les trois, 8 Points;

ihr Besitzer muß jedoch „Honneurs!“ ansagen, wenn er, resp. seine Partei diese Prämie erhalten soll.

Hat ein Teilnehmer tous les quatre und einen oder mehrere Tarok-Honneurs, oder neben tous les trois einen oder mehrere Könige, so meldet er „Doppel-Honneurs“; diese Ansage gilt 12 Points.

Pagat Ultimo zählt stets still 10, angesagt 20 Points. — Macht eine Partei alle Stiche, mithin Volat, so erhält sie außer dem ihr zukommenden Gewinn an Points noch eine besondere Prämie von 20 Points für den stillen und von 40 Points für den, allerdings selten vorkommenden, angesagten Volat.

Die Prämien für Volat, Ultimo, tous les trois, Honneurs, Doppel-Honneurs und Taroks bleiben in allen Spielen, ohne Rücksicht auf die Bewertung der letzteren, stets dieselben. Köpfe werden nicht honorirt.

Contra-Ansagen werden so berechnet, wie es in allen Tarokspielen üblich und im Capitel I, Tapp-Tarok, ausgeführt ist. Im „Dreier“, „Zweier“ und „Einer“ jedoch wird, wenn die Partie zu Gunsten des Spielers entschieden ist, der Berechnung der Contra-, Re- und Supercontra-Ansagen nur ein einmaliges Spiel zu Grunde gelegt.

a. Der Rufer.

Nachdem sechs Blätter als Talon gelegt worden sind, und jeder „Mann“ zwölf Karten erhalten hat, ist die Vorhand, wenn weder sie noch ein Nachmann ein höheres Spiel erklärt hat, verpflichtet, zu rufen; sie ist, wie schon oben bemerkt, gehalten, Tarok-Neunzehn und wenn sie diesen besitzt, den ihr fehlenden nächsthohen Tarok zu rufen, der Besitzer desselben ist ihr Mitmann. Der Rufende nimmt stets die obersten vier Karten, sein Nachbar zur Rechten die fünfte, dessen Nachbar zur Rechten die sechste Karte des Talons auf. *) Im

*) In Spielen en trois kommen in jeder Tour einmal die ersten zwölf Karten dem Strohmann zu; es ist selbstredend, daß dann stets der zur Rechten des Strohmanns sitzende Teilnehmer, die Vorhand, das Recht und die Pflicht zu rufen hat.

Neunzehnrufen en deux nimmt die Vorhand vier, ihr Gegner zwei Blatt des Talons herein (siehe II. Teil, Aufgabe Nr. 19). Die aufgenommenen Karten werden nicht vorzeigelt.

Findet die Vorhand den gerufenen Tarok in den obersten vier Karten des Talons, so hat sie das Recht zu „schleifen“, d. h. zusammenzuwerfen, und zahlt jedem Gegner die einfache Consolation von 10 Points; in diesem Falle muß sie den gekauften, gerufenen Tarok vorzeigen. Hat sie aber den Talon aufgenommen, so ist sie auch verpflichtet, die Partie ohne Aiden durchzuführen. Findet im Neunzehnrufen en deux der Gegner den gerufenen Tarok im Talon, so decouvriert er ihn, und die Vorhand ruft nunmehr den nächst hohen Tarok, den keiner der beiden Partner in den Handkarten besitzt.

Nach vollzogenem Ecartiren erfolgen die etwaigen Ansagen und Contra-Ansagen; wer Contra meldet, muß seine etwaigen Tarok- oder Honneurs-Ansagen vorher erstatten, wenn er die Prämie für dieselben erhalten soll. Z. B. „Acht Tarok, Contra!“, oder „Honneurs, Contra!“ Im Neunzehnrufen en quatre mit fliegendem Strohmann hat der Kartengeber ebenso wie jeder active Teilnehmer das Recht, „Contra“ zu melden, auch die anderen Ansagen kann er für den fliegenden Strohmann erstatten. Nicht allein der Rufende, sondern auch sein Mitmann haben das Recht, Recontra zu melden, ebenso wie jedes Mitglied der Gegenpartei Supercontra bieten kann.

Vor dem ersten Ausspielen hat die Vorhand die Pflicht zu fragen, ob alle Ansagen bereits erstattet sind und sie daher ausspielen könne. Dies geschieht kurzweg mit den Worten: „kann ich?“, „darf ich?“ oder „ob ich kann?“. Erst nachdem alle Nachmänner erklärt haben, daß es „angehen könne“, wird ausgespielt.

Bagat Ultimo wie Bolat kann sowohl von der Partei des Spielers, als von der Gegenpartei angefragt werden.

Nur im Spiele unter vier activen Teilnehmern ist es, damit der Socius des Rufenden nicht vorzeitig bekannt werde,

nötig, daß jeder Teilnehmer die gemachten Stiche selbst einheimst und sie erst am Schlusse der Partie mit denen seines Mitmanns vereinigt. In den anderen Spielen ist die Parteeisonderung nach dem ersten Stiche schon ersichtlich und die oben erwähnte Norm daher überflüssig.

Wird en trois mit dem Strohmann oder en quatre mit dem fliegenden Strohmann gespielt, so gilt folgende Regel:

Enthält der Strohmann den gerufenen Tarok, so benützt ihn der Spieler als Aiden; im anderen Falle gehört der Strohmann jenem der beiden anderen activen Teilnehmer, welcher den gerufenen Tarok nicht in Händen hat, während der dritte Teilnehmer der Socius des Spielers ist.

Hat der Spieler den gerufenen Tarok im Talon gefunden und sich veranlaßt gesehen, die Partie allein durchzuführen, so fragt er beim ersten Stiche an, welcher der beiden Gegner „hineingreifen“ werde; dieser allein hat während der ganzen Dauer der Partie das Recht, mit den Karten des Strohmanns zu bedienen, eventuell zu stechen und aus demselben Karten auszuspielen.

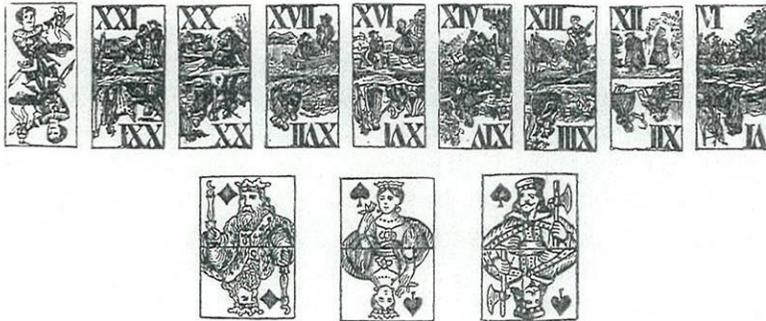
In Spielen en deux ist es selbstverständlich, daß derjenige Strohmann, welcher den gerufenen Tarok enthält, der „Mann“ des Spielers ist, während der andere Strohmann dem Gegner zufällt.

b. Der Dreier.

Im „Dreier“ hat der Spieler keinen Socius und spielt gegen drei Gegner. Er nimmt nur drei Karten des Talons und zwar in der Weise auf, daß er die obersten drei Blätter bezieht und dieselben, falls ihm der Kauf vorteilhaft erscheint, ohne sie vorzuzeigen, hereinnimmt. Der „Dreier“ ist einmalig. Convenirt dem Spieler die erste Talonlage nicht, so decouvriert er sie und bezieht den zweiten Talontheil, der, wenn er ihn behält, ebenfalls verdeckt in die Handkarten eingereicht wird. Das Spiel ist zweimalig. Will der Spieler aber zum ersten Kauf zurückgehen, so deckt er auch die zweite Talonlage auf und nimmt die erste herein;

das Spiel ist dreimalig. In jedem dieser Fälle gehört die zurückgebliebene Talonhälfte der Gegenpartei.

Da der Spieler allein gegen drei Gegner spielt und diese bei nur einigermaßen ungünstiger Kartenverteilung in zwei bis drei Stichen schon 35 Points erlangen können, so ist zu einem „Dreier“ ein sehr starkes Blatt erforderlich, etwa neun bis zehn Taroks, darunter Sküs, Mond, Zwanzig, sowie noch einige Stecher tieferen Ranges und entweder ein König oder eine oder zwei Damen (um diese verlegen zu können). Z. B.:



Hat ein Teilnehmer etwa nur sieben Taroks, darunter aber tous les trois und auch einen oder zwei Könige, so berechtigt dieses Blatt gleichfalls zu der Annahme, den „Dreier“ gewinnen zu können, namentlich dann, wenn der Talon einen oder zwei Taroks enthält und die sonstige Kartenverteilung nicht allzu ungünstig ist.

c. Der Zweier.

Der Spieler nimmt nur zwei Karten des Talons auf, die er nur dann vorzeigt, wenn er „weiter“ geht, d. h. die nächste Lage besteht. Da der Talon drei Lagen zu zwei Karten enthält, kann das Spiel auch fünfmalig werden. Die zurückgelassenen vier Blätter des Talons gehören der Gegenpartei und bleiben, wenn der Spieler sie nicht beim Kaufe decouvert hat, bis zum Schlusse der Partie verdeckt liegen.

Man unternimmt einen „Zweier“ in der Regel nur dann, wenn man Aussicht hat, auch bei minder gutem Kaufe vorteilhaft verlegen zu können, und nicht mehr als drei Stiche in Taroks ausstehen. Zum wahrscheinlichen Gewinne sind daher für den Spieler wenigstens neun Taroks, darunter die beiden hohen Tarok-Honneurs oder tous les trois und vier bis fünf hohe Stecher, und etwa ein König oder zehn ähnliche Taroks erforderlich.

Als Raison gilt, daß der Spieler nach dem Ecartiren in den Farben scat sein muß oder nur blanke Könige besitzen darf; wer daher mehr als zwei ecartirungsfähige Karten in Händen hat, kann den „Zweier“ raisongemäß nicht unternehmen.

d. Der Einer.

Bei demselben nimmt der Spieler nur eine Karte des Talons verdeckt auf und decouvert sie nur dann, wenn er zur nächsten Karte übergeht; das Spiel kann demgemäß auch elfmalig werden. Hat der Spieler nur 35 Points erreicht, so ist die Partie für ihn verloren und die Gegner haben nur die Consolation von zehn Points zu fordern; dieselben werden im Einer fünffach berechnet und wenn das Spiel elfmalig war, hat der Spieler an jeden Gegner $10 \times 5 \times 11 = 550$ Points, unter vier Personen demnach 1650 Points zu zahlen, die sich bei einer eventuellen Contra-meldung auf 3300!! erhöhen.

Was über die Raison ein Spiel zu unternehmen, sub e beim „Zweier“ gesagt worden ist, gilt also in noch weit höherem Maße vom „Einer“, bei welchem die Chance des Gewinnes zur Gefahr des Verlustes in gar keinem Verhältnisse steht. Jedenfalls ist hier eine ganz besondere Vorsicht und Reserve zu empfehlen. — Daß fünf Karten den Gegnern verbleiben, diese letzteren vereint sind, und falls Scaten (Renoncen) vorkommen, vielleicht schon in zwei Stichen die erforderlichen 35 machen können, stellt der Vorhand — denn nur diese sollte den Einer wagen — ein vollkommen geschlossenes Tarokblatt als gebieterische Notwendigkeit hin.

e. Der Solo.

Im „Solo“ kauft der Spieler kein Blatt des Talons, dieser bleibt verdeckt liegen und gehört der Gegenpartei. Um einen Solo zu entziehen, ist ein derart vollständiges Tarokblatt nötig, daß die Gegner höchstens zwei Stiche machen können. Ein solches bringt selbst der allvermögende Zufall so selten zustande, daß wir füglich von einer eingehenden Besprechung des Solo absehen können.

Im Dreier, Zweier, Einer und im Solo ist das erste Ausspielen für den Unternehmer von größter Wichtigkeit. Wird „mit dem fliegenden Strohmann“ gespielt, so hat auch der Kartengeber das Recht, eines der gedachten Spiele zu unternehmen; er kauft und verlegt wie jeder Andere, doch hat er, ehe er zugibt oder sticht, sein Blatt aufzudecken und die Partie à ouvert durchzuführen.

Die Grundsätze, welche für die Führung der Partie in den Capiteln I und II — Tapp-Tarok und Königrufen — entwickelt wurden, haben auch hier Geltung. Auch im Neunzehnrufen geht das Streben jeder Partei dahin, durch Schmieren von Zählkarten, etwaiges Befreien der letzteren zc., den Gewinn zu erreichen, und die Mittel, welche dabei zur Anwendung gelangen, sind dieselben, wie in den vorgenannten Spielen. Bei dem Umstande aber, daß diese Tarokart zumeist mit dem Strohmanne gespielt wird, die Teilnehmer daher zwölf Karten offen auf dem Tische sehen, können dieselben die Verteilung der Blätter leichter durchschauen; sie finden Anhaltspunkte zu Subtilitäten, welche im Tapp-Tarok wie im Königrufen deshalb nicht möglich sind, weil dort alle Karten in den Händen der Spielenden sitzen.

Das Spiel wird durch den Strohmann viel anziehender und das Neunzehnrufen en deux, bei welchem zwei Strohmannen aufliegen, bietet daher auch ein weitaus höheres Interesse als alle anderen bisher behandelten Tarokspiele.

Cap. VI. Strohmann-Tarok (en deux).

Wir gelangen zur Besprechung der sechsten und letzten Tarokart, bei welcher 54 Blätter zur Verwendung kommen; dieselbe ist eine der schwierigsten, aber auch interessantesten und erfreut sich mit Recht allgemeiner Beliebtheit. Sie läßt eine Fülle von Spielfeinheiten zu, die oft eine geradezu außergewöhnliche Kombinationsgabe seitens der beiden Teilnehmer erfordern, und ist in hohem Maße geeignet, denselben jene geistige Anregung und Zerstreuung zu bieten, die man am grünen Tische wohl zunächst sucht.

Daß nur zwei Personen spielen, ist in Vieler Augen ein Vorzug; man ist hier nicht von der Mithilfe eines Partners abhängig, mithin einem solchen auch nicht für die Führung der Partie verantwortlich und stets selbst seines eigenen Glückes Schmied.

Das Strohmann-Tarok weist gegenüber den bisher besprochenen Tarokspielen wesentliche Modificationen auf. In allen anderen besteht nur ein Talon, der aus sechs Blättern besteht; das Strohmann-Tarok wird mit zwei Talons gespielt, deren jeder zwölf Karten enthält und für einen der Gegner bestimmt ist. Auch werden dieselben nicht, wie bei den anderen Spielen, gleich zu Beginn der Partie, sondern erst dann gelegt, wenn einer der Partner sich als Spieler, hier „Aufnehmer“, erklärt hat. Die Decouvrierung der Talonsarten vollzieht sich gleichfalls nicht in der sonst üblichen Weise; auf Lage und Decouvrierung der Talons beruht eben die Eigenart des Strohmann-Tarok, welche wir in Folgendem zu veranschaulichen suchen.

Um die erste Donne wird gelost. Der Kartengeber verteilt 30 Karten in sechs Würfen zu je 5 Blatt in der Weise, daß der erste, dritte und fünfte Wurf dem Gegner, der zweite, vierte und sechste Wurf ihm selbst zufallen. Die Vorhand hat, nachdem sie die 15 Handkarten besehen, zu erklären, ob sie passen, oder die Partie „aufnehmen“ wolle; im ersteren Falle steht es dem Kartengeber frei, aufzunehmen oder

ebenfalls zu passen, entscheidet er sich fürs Passen, so wird zusammengeworfen, und die Vorhand hat die nächste Donne. Wurde die Partie, gleichviel von wem, aufgenommen, so legt der Kartengeber die Talons, und zwar sechs Päckchen à 4 Karten in folgender Weise: die Vorhand erhält das erste, dritte und fünfte, der Geber das zweite, vierte und sechste Päckchen. Die Päckchen werden vor beide Teilnehmer verdeckt hingelegt und sodann die oberste Karte eines jeden derselben aufgedeckt. Ist dieselbe ein Tarok oder ein König, so wird sie offen bei Seite gelegt und die nächste Karte desselben Päckchens abgezogen und besehen; ist diese gleichfalls ein Tarok oder König, so wiederholt sich derselbe Vorgang; ist sie aber eine sonstige Farbkarte, so bleibt sie offen auf dem Päckchen liegen, und der Besitzer dieses Talons geht zum nächsten Päckchen, und dann zum dritten Päckchen über. Beide Gegner gehen hierbei in gleicher Weise vor. Die bei Seite gelegten Karten werden dem Gegner vorgezeigt und in die Handkarten eingereicht. Sodann beginnt das Spiel. Vorhand hat selbstverständlich das erste Ausspielen; im Verlaufe der Partie werden die offen liegenden Karten der Talons zum Stechen, Ausspielen oder Zugeben benutzt; so oft eine solche Karte zur Verwendung gelangt, wird die darunter verdeckt liegende nach vollzogenem Stiche abgezogen und, falls sie ein Tarok oder ein König ist, zu den Handkarten genommen, dann die nächste des Päckchens besehen, und mit derselben in gleicher Weise vorgegangen. Farbkarten aber bleiben stets bis zur gelegentlichen Verwendung im Talon offen liegen.

Wie in allen Tarokspielen, so muß auch hier Farbe mit Farbe, Tarok mit Tarok bedient und die angespielte Farbe, falls man sie weder in den Handkarten, noch auch offen liegend im Talon besitzt, atouirt (mit Tarok gestochen) werden.

Der „Aufnehmer“ muß ein Point mehr als die Hälfte, mithin mindestens 36 ($35\frac{2}{3}$) Points in seinen Stichen erreichen, wenn er die Partie gewinnen soll; erlangte daher sein Gegner 35, resp. $34\frac{2}{3}$ Points, so wäre die Partie für den Aufnehmer verloren. Gewinnt er die Partie, so hat sein

Gegner 2 Points zu entrichten; verliert er dieselbe, so erhält der Gegner 4 Points.

Tous les trois und tous les quatre bedingen eine Prämie von 1 Point, müssen aber angesagt werden, so lange sie sich vereinigt in der Hand befinden und spätestens dann, wenn der Besitzer einen dieser Honneurs ausspielt, zugibt oder mit demselben sticht.

Das Ultimiren des Pagat wird in manchen Kreisen mit 2 Points, in anderen nur mit 1 Point honorirt; falls der Ultimo vereitelt, „aufgehalten“ wird, erhält der Gegner die Prämie.

Nur in den aller seltensten Fällen enthält der Talon ausschließlich Taroks und Könige; das Decouvriren desselben wird, sobald man auf eine Farbkarte stößt, unterbrochen, und es bleibt daher gewöhnlich die Mehrzahl der Talonkarten in den Päckchen unter je einer offen liegenden Farbkarte verdeckt. Beide Partner sind also zu Beginn der Partie noch nicht im Besitze aller ihrer Karten, ja noch mehr, sie kennen einen Teil derselben gar nicht und vermögen erst im Verlaufe des Spiels successive über dieselben zu verfügen. Es ist einleuchtend, daß Jeder die vor ihm offen liegenden Farbkarten des Talons, wenn dieselben noch andere Blätter verdecken, möglichst rasch wegzuspielen trachtet, um die Verfügung über diese letzteren zu erlangen. Im raisonnablen Ausspielen oder Zugeben der offenen Karten liegt zunächst die Schwierigkeit des Strohmänn-Tarok, hierbei macht sich die Notwendigkeit einer besonderen Routine fühlbar. Welche Karte von einem Päckchen wegzuspielen oder zuzugeben ist, hängt nicht allein von den in der Hand befindlichen, sondern auch von den im Talon des Gegners aufliegenden Karten ab; es wird weiters auch auf den Kauf desselben, sowie darauf Rücksicht zu nehmen sein, von welcher Seite die Partie aufgenommen wurde. Nach jedem Ausspielen oder Zugeben solch einer offenen Karte und dem darauf folgenden Weiterdecouvriren des Talons wechselt oft das Bild der Partie und mit demselben die Chance des Gewinnes; die neu decouvirte Karte, gleichviel ob im eigenen oder im Talon des Gegners, bringt

häufig auch neue Kombinationen. Eine Anweisung, wie in allen Fällen vorzugehen sei, läßt sich daher nicht geben, wohl aber wollen wir zur leichteren Orientirung für den Leser einige Beispiele vorführen.

1. A hat Coeur-König und etwa zwei Scartins in der Hand und auf einem Päckchen Coeur-Cavall über drei verdeckten Karten liegen. Sein Gegner „liegt“ mit der Dame derselben Farbe auf einem Päckchen über zwei verdeckten Karten „auf“ und hat überdies auf einem zweiten Päckchen einen Scartin dieser Farbe über einer verdeckten Karte liegen; oder

2. Beiden Gegnern mangelt der König einer Farbe, etwa Pique, von welcher A den Buben über zwei verdeckten Karten liegend und die Dame in der Hand besitzt, während sein Gegner B den Pique-Cavall über einer verdeckten Karte liegen hat und in der Hand Pique-Zehn besitzt; oder

3. A hat Carreau: König, Bube, Zwei, Drei in der Hand, den Cavall aber auf einem Päckchen über zwei verdeckten Karten, während B die Carreau-Dame offen — frei — liegend, und Carreau-Aß über den drei verdeckten Karten eines Päckchens besitzt.

In allen diesen Fällen wird jeder Gegner suchen, mit seinen Figuren auch die des Gegners zu erlangen; es entsteht der Streit um die Farbe, der „Proceß“. Jeder sucht den Gegner zum Anziehen der kritischen Farbe zu zwingen.

Ob und wie diese Absicht durchzuführen sei, ob man besser thue, den „Proceß aufzugeben“, die Farbe selbst zu bringen, oder sich in die Hinterhand zu spielen, um den zum Erfolge der Partie unumgänglich nötigen Gewinn des Proceßes zu erringen, das hängt von dem jeweiligen Stande der Partie, oder bei Beginn derselben von den oben gedachten mannigfachen Umständen ab und muß der Beurteilung des Spielenden überlassen bleiben. — Besäße z. B. in dem sub. 3. gedachten Falle A zwei gesicherte Tarok-Honneurs, also: Sküs, Mond und sieben Taroks, Pique-König und Dame, Coeur-Dame und Zwei und Treff-Cavall, Neun und Sieben neben seinen vier Blatt Carreau in der Hand, während er

auf einem Päckchen Carreau-Cavall über zwei, und auf einem zweiten Päckchen Pique-Zehn über drei verdeckten Karten liegend besitzt, so kann er füglich, da der Gewinn für ihn auch dann mehr als wahrscheinlich ist, wenn er die gegnerische Carreau-Dame nicht abfängt, den Carreau-Proceß aufgeben, mithin diese Farbe anspielen. Er hat die Chance, eventuell den Bagat, oder andere 2—3 Taroks, oder etwa eine Figur in Treff oder Coeur im Talon zu finden; jede dieser Möglichkeiten stellt den Gewinn für ihn außer Frage. Enthalten jedoch seine Handkarten eine der angeführten Figuren in Pique, Coeur, Treff oder gar einen der Tarok-Honneurs nicht, dann muß er es versuchen, sich durch Fordern von Taroks oder auch mittelst einer Farbkarte in die Rückhand zu spielen und den Gegner zum Anziehen der Carreaufarbe zu zwingen.

Man fordere stets in der Weise, daß man selbst möglichst viele Stiche in den Taroks erzielt, ziehe daher immer von einer geschlossenen Reihe Taroks, gleichviel welcher Höhe, an; findet sich in den Taroks kein Schluß, hat man etwa XVII, XV, XI, IX, VI, IV, so spiele man einen der niederen Taroks, um mit den höheren später Stiche machen zu können. Das Zurückbehalten des kleinsten, eventuell zwei kleiner Taroks ist empfehlenswert, weil man mit einem solchen den Gegner ans Spiel bringen kann. Hat man 10 bis 12 Taroks und darunter, wie wahrscheinlich, einige in der Reihe geschlossene Nummern, nicht aber den Bagat, so versuche man, ehe man Farben spielt, auf diesen, der vielleicht in der Hand des Gegners sitzt, Jagd zu machen, ihn abzuholen. Besitzt man selbst den Bagat neben nur wenigen, etwa 7 bis 9 Taroks, so unterlasse man nicht, ihn bei erster Gelegenheit einzustechen, um das Hauptaugenmerk auf das Farbenspiel richten zu können, nachdem man sich zuvor der Taroks entledigt hat.

Auch den Mond, wenn er nicht vom Sküs begleitet ist, suche man rechtzeitig heimzubringen.

Liegt eine Figur, Dame oder Cavall, auf einem Päckchen über drei verdeckten Karten, so ist diese nur in seltenen

Fällen einzubringen — es sei denn, daß der Gegner einen oder zwei Scartins oder kleinere Figuren derselben Farbe „aufliegen“ hätte —; man zögere nicht, sie wegzuspielen, auch auf die Gefahr hin, daß der König, beziehungsweise die Dame derselben Farbe beim Gegner sitzt. — Der Cavall auf einem Päckchen ist, wenn man die Dame derselben Farbe besitzt, stets wegzuspielen; eine Ausnahme greift nur dann Platz, wenn auch im Talon des Gegners zwei niedere Karten derselben Farbe aufliegen. — Liegen Dame und Cavall, oder Cavall und Bube einer Farbe in zwei Päckchen über einer gleichen Anzahl von verdeckten Karten auf, so spielt man in der Regel die höhere Karte, das Gleiche gilt bei Scartins; es ist immer die Möglichkeit vorhanden, daß die nächsthöhere Figur noch im Talon des Gegners „schläft“ und man daher später eine, oder beide Figuren verlieren müßte. — Liegen zwei oder drei Scartins einer Farbe auf, von welcher man eine der höheren Figuren (König, Dame oder Cavall) in den Handkarten besitzt, während der Gegner kein Blatt dieser Farbe aufliegen hat, so spiele man die Figur aus den Handkarten.

Hat man den König in der Hand und die Dame derselben Farbe auf einem Päckchen liegen, so empfiehlt es sich, zuvor die letztere wegzuspielen; sitzen beide Figuren in der Hand, während der Cavall derselben Farbe auf einem Päckchen liegt, so wird dieser vorerst ausgespielt; hiedurch gelangt man früher in den Besitz der verdeckten Karten. Spielt der Gegner eine Farbe an, von welcher man nur Scartins, sowohl in der Hand als auf dem Päckchen liegend, hat, so bedient man mit letzteren; liegt auf einem Päckchen der Bube dieser Farbe und hat der Gegner eine höhere Figur gebracht, die aus der Hand nicht gestochen werden kann, so bedient man mit dem Buben selbst dann, wenn man auch einen oder zwei Scartins in Händen hat. — Aus dem Gesagten erhellt, daß das Decouvriren des Talons von wesentlicher Bedeutung ist. Es gilt allgemein als ein Vortheil, möglichst rasch die aufliegenden Karten abspielen, resp. zugeben zu können; dabei wird der Grundsatz befolgt, die höher

liegende Karte zuvörderst zu benützen, und man scheut auch ein kleines Opfer nicht, um baldigst in den Besitz der verdeckten Karten zu gelangen. In vielen Fällen ist es jedoch fraglich, ob der Preis auch das Opfer wert ist; manche Partie ist derart gestaltet, daß das „Zugeknöpftbleiben“ nicht allein vorteilhaft, sondern geradezu geboten ist. Dies ist vornehmlich dann der Fall, wenn man in den Handkarten einen alleinstehenden Scartin einer Farbe hat, in welcher man den König beim Gegner weiß und die Dame in dessen Talon aufliegen sieht; man ist so in der Lage, eine der beiden gegnerischen hohen Figuren atouiren und durch ihren Zählwert den Gewinn erzielen zu können. — Schwache Strohhmann-Spieler lieben es auch, vom Päckchen dann nicht wegzuspielen, wenn sie in einer Farbe renonce (scat) sind (in der Erwartung, den gegnerischen König abtrumpfen zu können); ihr Gegner aber, der voraussichtlich diese Farbe in größerer Zahl besitzt, wird bei einiger Gewandtheit die Absicht merken und es klüglich unterlassen, mit dem Könige herauszukommen, sondern eine kleine Figur (Bube oder Cavall), oder gar nur einen Scartin anziehen. Eine weitere beliebte Finte ist es, den ausgespielten gegnerischen König mit dem Cavall zu bedienen, wenn man auch neben diesem einen Scartin besitzt; der Gegner soll hierdurch, den Cavall blank schätzend, verhindert werden, die Dame nachzubringen. Es ist jedoch gar nicht gewiß, daß die Dame bereits beim Gegner sitzt, und das Manöver ist bereits so abgebraucht, daß es wohl nur ausnahmsweise angewendet werden sollte.

In Bezug auf den Talon sei noch bemerkt, daß man das Spiel des Gegners oft wesentlich unterstützt, wenn man demselben Gelegenheit gibt, seine aufliegenden Talonkarten zuzuworfen; gleichwie der Spieler stets bestrebt sein soll, den eignen Talon möglichst rasch zu decouvriren, so muß er andererseits auch alles vermeiden, was dem Gegner beim Deffnen seines Talons förderlich sein könnte.

Wie in allen Tarokspielen ist es auch im Strohhmann-Tarok nötig, daß man in jedem Stadium der Partie auf

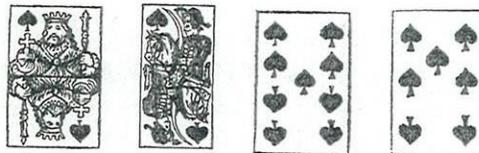
dem Laufenden sei, wie viele und welche Taroks bereits „heraus“ sind; das Mitzählen der gefallenen Taroks, wie die Kenntniß, welche Stecher allenfalls noch ausstehen, sind nicht allein zur Führung der Partie, sondern auch zum eventuellen Ultimiren des Bagat dringend geboten. (Daß ein Ultimo nicht angesagt werden kann, ist selbstverständlich, da doch im Talon des Gegners ein Tarok verdeckt bleiben kann, während die über ihm liegende Farbenkarte weder ausgespielt, noch zugegeben oder abgeworfen wird. Für Bolat ist keine Prämie angelegt, weil ein solcher nie vorkommt.)

In weitaus höherem Maße muß aber Jeder seine Aufmerksamkeit dahin lenken, wie oft jede Farbe gespielt worden, wie viele Karten einer Farbe vom Gegner atouirt oder abgeworfen wurden, und welchen Rang die noch ausstehenden Farbenkarten besitzen. Nur so ist es oft möglich, selbst im letzten Stadium der Partie, im Endspiel, den Sieg erringen zu können. — Sind alle oder der weitaus größte Teil der Talonkarten auf beiden Seiten aufgekauft und verwendet worden, dann verhilft correctes, feines Spiel häufig nur deshalb zum gewünschten Erfolg, weil der Spieler ein genaues Bild der noch beim Gegner ausstehenden Karten besitzt.

Wir fügen zur Illustrirung des eben Gesagten ein einfaches Endspiel hier an und verweisen gleichzeitig auf die im II. Teile enthaltenen Aufgaben Nr. 22, 23, 24, 25 und 26.

Es sind bereits 23 Stiche gemacht, die für den Aufnehmer A $27\frac{1}{3}$ Points, für seinen Gegner B 30 Points ergeben.

A, am Auspielen, hat noch folgende vier Karten:



Sein Gegner B hat:



Der Aufnehmer muß die Partie gewinnen, wenn er Pique-Neun anzieht. Sein Gegner kann in diesem Falle nur mit der Dame einstechen und macht dann nur mehr einen Stich mit Pique-Zehn, mithin im Ganzen $34\frac{1}{3}$ Points.

Spielte A aber anstatt Pique-Neun die Sieben, dann wäre die Partie für B gewonnen; dieser übernehme mit dem Buben und ließe Pique-Acht folgen, die der Aufnehmer (beliebig) stechen müßte. B brächte nun auch Pique-Dame ein und erzielte sonach mindestens $35\frac{1}{3}$ Points.

Wann ein Blatt geeignet ist, die Partie aufzunehmen, läßt sich nicht leicht feststellen; in der Regel genügen drei gut besetzte Honneurs (nebst einigen Damen), um eine Partie aufzunehmen. Die Wahrscheinlichkeit spricht dafür, daß in den zwölf Talonkarten des Aufnehmers sich etwa ein Honneur, eine oder zwei zu den Handkarten passende Figuren oder auch eine größere Anzahl von Taroks vorfinden. — Drei schwach besetzte Honneurs (ohne Damen) sind, namentlich in der Rückhand, zur Aufnahme nicht hinreichend, und sollte man mit einem solchen Blatte lieber passen; hierbei ist nicht zu übersehen, daß der Bagat, wenn nur kurz besetzt, nicht den Wert eines anderen Honneurs hat, da er gewöhnlich abgefangen wird, während der Versuch, ihn zu retten, oft den Verlust der Partie nach sich zieht.

Mit vier oder mehr Honneurs ist es unbedingt Raison, die Partie selbst dann aufzunehmen, wenn man keine sonstige Figur in den Handkarten besitzt; man hat immerhin mehr Honneurs, als im Besitz des Gegners sein können, und überdies die Chance, im Talon Figuren zu finden, die das Blatt, wenn auch nur einigermaßen, ergänzen. Allerdings

sind die Honneurs nur die Cadres der Kartenarmee und es kommt nicht selten vor, daß selbst gewandte Strohhannspieler im Besitze von fünf, auch sechs Honneurs, ja selbst von tous les sept den Gewinn nicht erringen können (siehe II. Teil, Aufgabe Nr. 21).

In manchen Kreisen ist es üblich, auch wenn beide Partner passen, das Spiel durchzuführen. Wer 36 ($35\frac{2}{3}$) erreicht, gewinnt die Partie, die aber nur 1 Point gilt; zählt Jeder 35, resp. $35\frac{1}{3}$ gegen $34\frac{2}{3}$, dann ist die Partie remise und zählt nicht. Wird das Spiel aufgenommen, so kann es nicht remis werden, da der Aufnehmer auch mit $35\frac{1}{3}$ verliert; er hat in diesem Falle 4 Point zu zahlen, erhält aber nur 2 Points, wenn er die Partie gewinnt.

D. Grundzüge und Behandlung der Spiele mit 42 Karten.

Zu den hier folgenden Spielen wird das Pack zu 42 Karten verwendet; das ganze Spiel enthält 66 Points. Da der Spieler stets 1 Point mehr als die Hälfte erlangen muß, so sind zum Gewinn für den Spieler, resp. seine Partei, mindestens 34 ($33\frac{2}{3}$), für die Gegner nur 33 ($32\frac{2}{3}$) Points erforderlich.

Cap. VII. Zwölfer-Tarok.

Das Zwölfer-Tarok, der „Tapper ohne die Kleinen“ wird, wie das mit 54 Karten gespielte Tapp-Tarok stets unter drei activen Teilnehmern gespielt. (Spielen vier Personen, so ruht der Kartengeber.) Der Spieler steht immer zwei Gegnern gegenüber. Nachdem sechs Blätter als Talon gelegt worden sind, erhält jeder Teilnehmer zwölf Karten in der in den „Allgemeinen Grundzügen“ angegebenen Weise. Die Erklärung, ein Spiel zu unternehmen, das Steigern, Aufnehmen des Talons, Verlegen, Ultimiren des Bagat (still wie angesagt), der Bolat (still wie angesagt), die Bewertung der

Spiele wie der Prämien: Rôpfe, tous les trois und tous les quatre, der Contra-, Recontra- und Supercontra-Ansagen sind genau so wie im Tapp-Tarok, und wir können hier auf das im Cap. I. Gesagte verweisen.

In Bezug auf die Führung der Partie seitens beider Parteien muß jedoch hier berücksichtigt werden, daß jede Farbe nicht wie im Tapp-Tarok acht, sondern nur fünf Karten enthält, mithin drei Blatt derselben bereits eine Peitsche bilden, und daß aus demselben Grunde das Impassiren, Schinden, nur in besonderen Ausnahmefällen angewendet werden kann. Da im Zwölfer-Tarok auf Könige, selbst wenn sie blank sitzen, wenig Verlaß ist (s. II. Teil, Aufgabe Nr. 28), und den Farben die Taroks in numerischer Uebersahl, 22 Taroks gegen 20 Farbenkarten, gegenüberstehen, lassen den Gewinn als verhältnißmäßig sicher nur solche Partien voraussetzen, bei welchen man nicht allein eine größere Anzahl von Taroks, sondern unter diesen auch mindestens einige hohe Stecher besitzt. Große Vorsicht erfordert die Ultimo-Ansage, wie auch der Solo; zu Beiden sind 10—11 Taroks nötig, die in ihrer Reihenfolge nicht mehr als zwei Dücken enthalten.

Cap. VIII. Ungarisch-Tarok.

Das Ungarisch-Tarok hat dieselben Grundzüge, wie die im vorhergehenden Capitel besprochene Tarokart, sowohl was die Anzahl der Teilnehmer, die Bewertung der beiden Spielweisen: „Dreier und Solo“, des Ultimo und des Bolat, als auch die Führung der Partie seitens beider Parteien betrifft. Doch weist dasselbe einige Modificationen auf; so hat es zwei Steigerungsgrade mehr, als das Zwölfer-Tarok, den „Zweier“ und den „Einer“. Bei dem ersteren, der den viermaligen Dreier überbietet, kauft der Spieler nur zwei Blätter, und je nachdem er die obersten, die diesen zunächst liegenden oder die zu unterst befindlichen zwei Karten aufnimmt, ist der „Zweier“ ein „erster“, „zweiter“ oder „dritter“ Zweier. Das Spiel kann auch bis zum „zweiten“ oder „dritten“ gesteigert und daher auch „sechsmalig“ werden.

Der „erste“ Zweier gilt 2, der „zweite“ 4, der „dritte“ 6 Points u. s. w.

Im „Einer“, der den „dritten Zweier“ überbietet, kauft der Spieler eine Karte; je nachdem die oberste, zweite, dritte, vierte, fünfte oder sechste Karte aufgenommen wird, ist der „Einer“ ein „ein-, zwei-, drei-, vier-, fünf- oder sechsmaliger“; er kann, wenn der Spieler alle Talonkarten besehen hat, und ihm die fünfte am besten paßt, mithin ein „elfmaliger“ werden. Der „erste“ Einer gilt 3, der „sechste“ sonach 18, der „elfmalige“ 33 Points. Gewinn und Verlust sind hier, wie im Tapp- und im Zwölfer-Tarok für beide Parteien gleich, dasselbe gilt vom Solo, dem im Range höchsten Spiel, welches auch hier 8 Points zählt. Die zurückgelassenen Talonkarten gehören stets den Gegnern. (Ueber Contra-Ansagen siehe: Cap. I. Tapp-Tarok.)

Tous les trois und tous les quatre werden nur dann honorirt, wenn sie sich am Schlusse der Partie in den gemachten Stichen finden; es ist daher zur Erlangung der Prämie nicht nötig, daß man die Honneurs vollzählig in den Handkarten hat. Besitzt z. B. der Spieler Sküs und Bagat und fängt den Mond der Gegenpartei ab, oder Sküs und Mond und erreicht den gegnerischen Bagat, so erhält er die Prämie für tous les trois, die er in seinen Stichen vereinigt hat. Besitzt er tous les trois in den Handkarten, bringt aber den Bagat nicht ein, so erhält er keine Prämie. Hat eine Partei nur einen oder zwei Könige, heimst aber auch die ihr fehlenden ein, so gebührt ihr die Prämie für tous les quatre; es ist mithin auch möglich, diese letztere zu erlangen, ohne von vornherein auch nur einen König zu besitzen.

Tous les trois und tous les quatre können auch vor Beginn des Spiels angesagt werden, und es geschieht dies oft auch dann, wenn ein oder der andere Honneur fehlt, voraussichtlich aber im Laufe der Partie heingebracht werden kann. Trifft diese Voraussetzung nicht ein, so zählt die Ansage für die Gegenpartei. — Wie schon oben bemerkt, können alle vier Könige ausstehen und trotzdem die Prämie für tous

les quatre erreicht werden; demgemäß ist es auch möglich, ohne einen König in der Hand zu haben, die Ansage „tous les quatre“ zu erstatten. Hierzu ist selbstverständlich nötig, daß der Spieler etwa 12 Taroks mit sieben der höchsten Stecher besitzt.

Tous les trois und tous les quatre gelten, wie im Tapp- und Zwölfer-Tarok, im Dreier 2, im Zweier und Einer ebenfalls 2, im Solo 4 Points, angesagt: im Dreier, Zweier und Einer 4, im Solo 8 Points. Den Ansagen: tous les trois und tous les quatre kann ebenso wie dem Spiele, dem Bagat Ultimo oder dem Volat Contra geboten, dem Contra gegenüber Recontra und dem Recontra gegenüber Supercontra gemeldet werden.

Hat ein Teilnehmer mehr als neun Taroks in Händen, so muß er vor dem ersten Ausspielen die Zahl derselben genau ansagen, demnach „zehn“, „elf“ oder „zwölf Tarok“ melden. Diese Ansage zählt für seine Partei 1, 2 oder 3 Points, im Solo das Doppelte.

Besitzt der Spieler keinen Tarok-Honneur, so kann er, wenn er trotzdem die Partie zu gewinnen glaubt, den Wert der Partie durch die Ansage „Courage“ auf das Doppelte erhöhen. Mit dieser Meldung erklärt er, daß er das unternommene Spiel gewinnen werde, obgleich er keinen der drei Tarok-Honneurs besitzt. Wurde nach erfolgter Courage-Ansage der Partie Contra geboten, so erhält das Spiel dadurch den vierfachen Wert.

Die Prämien für Bagat Ultimo, tous les trois, tous les quatre, zehn, elf und zwölf Taroks sind vom Ausgange der Partie unabhängig.

Köpfe werden im Ungarisch-Tarok nicht honorirt. Ueber den Gang des Spiels siehe: Tapp-Tarok und Zwölfer-Tarok (Cap. I u. VII), sowie II. Teil: Aufgaben No. 29, 30 u. 31.

Cap. IX. Faskiewitsch.

Das Faskiewitsch, auch Huszas (Zwanziger) genannt, ist ein Mixtum-compositum von Neunzehnerufen und Ungarisch-Tarok. Seine sinnreiche Zusammenstellung ermöglicht es den

Spielenden, Voraussicht, Schlagfertigkeit und feine Berechnung zur Geltung zu bringen, und verschafft ihnen Kurzweil und Amusement in einem Maße, wie dies bei keinem andern Tarokspiele in gleicher Weise der Fall ist.

Da beim Paszkewitsch immer vier Personen spielen und die obersten sechs Karten stets als Talon gelegt werden, so erhält jeder Teilnehmer nur neun Karten, entweder in zwei Würfen zu vier und fünf Blättern, oder, wenn geklopft worden, in einem Wurf.

Das Recht, ein Spiel zu erklären, ist durch den Besitz eines der drei Tarok-Honneurs bedingt. Unternimmt Jemand ohne einen solchen ein Spiel, so hat er als Strafe den zehnfachen Wert des niedrigsten Spieles, des „Dreiers“, mithin 10 Points, an jeden der anderen Teilnehmer zu erlegen.

Es gibt vier Spiel-Kategorien: den „Dreier“, „Zweier“, „Einer“ und „Solo“. Der Dreier wird von allen nachfolgenden, der Zweier vom Einer und Solo und der Einer nur vom Solo überboten.

Der Talon wird immer aufgekauft und zwar in nachstehender Weise: Im „Dreier“ nimmt der Spieler die obersten drei Karten, die anderen Teilnehmer je ein Blatt, im „Zweier“ der Spieler zwei, sein Nachbar zur Rechten ebenfalls zwei, die beiden anderen Teilnehmer je eine Karte, im „Einer“ der Spieler eine Karte, seine beiden Nachbarn zur Rechten je zwei, und der vierte Teilnehmer ein Blatt hinein. Im „Solo“ erhält der Spieler kein Blatt des Talons, jeder andere Teilnehmer nimmt zwei Karten auf.

Jeder Teilnehmer verlegt, wie bei allen anderen Tarokspielen, eben so viele Karten, als er gekauft hat. Den Spieler ausgenommen, kann Jeder selbst dann Taroks verlegen, wenn er auch ecartirungsfähige Farbenkarten in Händen hat, eine Bestimmung, welche sich nur im Paszkewitsch findet, und deren Motiv wir noch näher erörtern werden. (Honneurs dürfen selbstredend auch hier nicht verlegt werden.) Die Anzahl der etwa verlegten Taroks wird dem Spieler nach allseitig vollzogenem Ecartiren bekannt gegeben.

Sobald das Kaufen und Verlegen vollzogen ist, ruft der Spieler einen der neunzehn Taroks (von XX bis II); der Besitzer des gerufenen Taroks ist sein Socius. Befindet sich der gerufene Tarok unter den von den anderen Teilnehmern ecartirten Blättern, die wohl diese, nicht aber der Spieler zu befehlen das Recht haben, so muß er die Partie allein durchführen.

Hat der Spieler ein besonders starkes Blatt, das ihm die Aussicht bietet, auch ohne Kliden die Partie zu gewinnen, so ruft er einen Tarok, den er selbst in Händen hat; er steht dann drei Gegnern gegenüber und verdreifacht somit seinen Gewinn, eventuell auch seinen Verlust.

Ist ein „Dreier“ gemeldet und durch einen „Zweier“ überboten worden, so muß der Vormann, wenn er Tarok-Zwanzig nicht in Händen hat, das Spiel selbst behalten; er kann den Zweier nur dann „auslassen“, dem Nachmann überlassen, wenn er Tarok-Zwanzig besitzt, den er dann auch nicht verlegen darf. Der Spieler seinerseits hat die Verpflichtung, Tarok-Zwanzig, mithin den gedachten Vormann zu Hilfe zu rufen. Hierdurch liegt die Parteiensonderung von vornherein allen Teilnehmern klar vor Augen. — Wird bis zum „Einer“ oder „Solo“ gesteigert, so kann man, auch ohne Tarok-Zwanzig zu besitzen, den Einer oder Solo auslassen.

Der Dreier zählt 1, der Zweier 2, der Einer 3, der Solo 4 Points; zum Gewinn sind für die Partei des Spielers 34 ($33\frac{2}{3}$), für die Gegenpartei 33 ($32\frac{2}{3}$) Points erforderlich. Erlangt eine Partei weniger als 17 ($16\frac{2}{3}$) Points, so hat sie den Preis des Spieles doppelt zu bezahlen. Der Volat gilt immer das Vierfache des Spielwertes, demnach im Dreier 4, im Zweier 8, im Einer 12 und im Solo 16 Points; der angesagte Volat zählt im Dreier 8, im Zweier 16, im Einer 24 und im Solo 32 Points. —

Die Prämie für tous les trois und für tous les quatre beträgt je 1, und wenn angesagt 2 Points. Wie im Ungarisch-Tarok wird diese Prämie auch hier nur dann ent-

richtet, wenn eine Partei am Schlusse des Spieles alle drei Tarok-Honneurs, resp. alle vier Könige in ihren Stichen besitzt.

Die Prämie für Pagat Ultimo beträgt 1 und wenn angefragt 2 Points.

Mondfang.

Eine Nuance, welche kein anderes Tarokspiel besitzt, ist das planmäßige Abfangen des Mondes. Gelingt es einer Partei, den Mond des Gegners abzufangen (mit dem Sküs zu stechen), so erhält dieselbe eine Prämie von 5 Points. „Mondfang“ kann auch angefragt werden und gilt dann 10 Points.

Durch die Bestimmung, daß im Paskiewitsch Jeder, der ein Spiel erklärt oder steigert, einen der drei Tarok-Honneurs besitzen muß, wird der Mondfang oft erleichtert. Wenn in einer Hand, die ein Spiel erklärt oder überboten hat, kein anderer Tarok-Honneur, als der Mond sitzen kann, der Sküs sich aber in der gegnerischen Rückhand befindet, so ist unter gegebenen Verhältnissen die Aussicht, den Mond abzufangen oft so sicher, daß „Mondfang“ angefragt werden kann. (Siehe: II. Teil, Aufgaben Nr. 32 u. 33.)

Ob das Spiel ein Dreier, Zweier, Einer oder Solo ist, gilt für die Prämien: tous les trois, tous les quatre, Pagat Ultimo, Mondfang vollkommen gleich, sie haben stets den oben angegebenen Wert und sind vom Ausgange des Spieles unabhängig; auch zählen sie stets zu Gunsten der Partei, die sie erlangt hat.

Hat ein Teilnehmer acht oder neun Taroks, so meldet er dieselben und erhält hiefür von jedem der anderen drei Teilnehmer, mithin auch von seinem Socius 1, resp. 2 Points; der Besitzer von acht oder neun Taroks ist jedoch nicht gehalten, dieselben anzufagen, er kann sie auch „verschweigen“. Nicht angefragte Taroks werden auch nicht honorirt.

Alle Ansagen geschehen vor dem ersten Ausspielen; sie werden zunächst von Seiten des Spielers und seines Widens erstattet. Die Gegenpartei ist erst dann zu solchen

berechtigt, nachdem sie „Contra“ geboten hat. Hiervon machen nur die Ansagen von „Acht“ oder „Neun Tarok“ eine Ausnahme, die seitens der Gegenpartei auch ohne vorhergegangene Contramelung erstattet werden können.

Nach allseitig vollzogenem Ecartiren fragt der Spieler an, ob sich unter den von den anderen Teilnehmern verlegten Karten kein Tarok befinde; wurde kein Tarok verlegt, so ruft er, wie schon eingangs erwähnt, einen der 19 Taroks von XX bis II, und zwar einen solchen, den er nicht in seinen Karten hat. Er wird im Besitze von Sküs oder Mond oder von beiden am besten den höchsten der ihm ausstehenden Stecher rufen. Wird ihm aber mitgeteilt, daß ein Tarok verlegt worden ist, dann wäre es leicht möglich, daß er eben diesen ruft; er müßte dann die Partie allein durchführen und hätte demnach nicht nur deren etwaigen Verlust, sondern auch den aller sonstigen Ansagen an jeden der drei Teilnehmer zu zahlen. Nur mit einem starken Blatte wird er die Anzeige, daß Taroks verlegt worden sind, unberücksichtigt lassen; hat er dies nicht, so wird er es klüglich vermeiden, einen der hohen Stecher: XX, XIX u. s. w. zu rufen, weil derselbe ecartirt sein kann.

Hat der Spieler den Pagat als einzigen Tarok-Honneur, so ruft er weder XX noch XIX, sondern am besten einen niedrigeren Stecher, etwa XVII, oder XV, wie dies später näher begründet wird.

Hat der Spieler Tarok-Zwanzig gerufen und besitzt sein Helfer neben XX den Sküs und etwa vier oder fünf kleinere Taroks, so meldet derselbe raifongemäß „tous les trois“ in der Voraussetzung, daß der Spieler, der doch einen Tarok-Honneur besitzen muß, den Mond in Händen habe. Der Besitzer des gerufenen Tarok declarirt durch diese Ansage, daß er einen hohen Tarok-Honneur, also in unserem Falle den Sküs, in entsprechender Begleitung besitze, und daß es ihm im Vereine mit dem Spieler voraussichtlich möglich sein werde, den Pagat, falls derselbe bei einem Gegner sitzt, abzufangen und so alle drei Tarok-Honneurs einzubringen.

Hat der Spieler sieben, acht oder neun Taroks, darunter die beiden hohen Tarok-Honneurs, so ruft er Tarok-Zwanzig und sagt selbst „tous les trois“ an, weil das Abfangen des Bagat mit einem solchen Blatte und der Unterstützung seines Aiden mehr als wahrscheinlich ist. Besitzt der Letztere neben XX noch einige hohe Stecher, so meldet er seinerseits „tous les quatre“, um dem Spieler den Besitz dieser Stecher anzuzeigen und demselben eine eventuelle Volatmeldung anheimzugeben.

Mit dem Bagat als alleinigem Tarok-Honneur ruft man in der Regel einen niedrigeren Tarok, als XX, etwa XVII, weil der Socius, falls er neben XX einen der hohen Tarok-Honneurs in entsprechender Begleitung besäße, sonst „tous les trois“ melden müßte, und die Gegenpartei diese Ansage unbedingt mit Contra beantworten würde. Hat der Spieler — in der Vorhand — aber neun nahezu geschlossene Taroks und die Aussicht, Bagat Ultimo mit Hilfe des XX durchführen zu können, so ruft er diesen, jedoch in folgender Weise: Er meldet „Neun Tarok, Bagat Ultimo!“ und erklärt dann erst, daß ihm Tarok-Zwanzig helfe. Er hat mithin Bagat Ultimo gemeldet, ehe sein Aide in die Lage kam, tous les trois anzufagen, und diesem dadurch declarirt, daß er keinen hohen Tarok-Honneur besitze, mithin tous les trois nicht zu melden sei. Sigt in einem solchen Falle der Aide jedoch in der letzten Hand und hat im Besitze von sechs Taroks und dem Sküs die Aussicht, den Mond abfangen zu können, so wird er trotzdem „tous les trois!“ anfangen und gleichzeitig die Meldung „Mondfang“ erstatten.

Besitzt man zwei Tarok-Honneurs und auch Tarok-Zwanzig, so erklärt man kein höheres Spiel als einen Dreier; wird dasselbe von einem Nachmann (der mithin den dritten Tarok-Honneur besitzen muß) durch einen Zweier überboten, so läßt man diesen aus. Da der Spieler die Verpflichtung hat, Tarok-Zwanzig zu rufen, so sichert man sich als dem Socius des Spielers den Gewinn der Ansage „tous les trois“ und damit in den meisten Fällen den Gewinn der Partie.

Wurde bis zum Einer gesteigert, so ruft der Spieler in den seltensten Fällen Tarok-Zwanzig, sondern einen der nächsthohen Stecher, weil schon aus der Steigerung vermutet werden kann, daß der Besitzer des anderen Tarok-Honneurs, der doch ein Spiel erklärt hat, entweder neben XX noch einen der hohen Stecher oder auch Ersteren gar nicht besitzt. Allerdings ist dies nicht immer mit Sicherheit anzunehmen, doch ist erfahrungsgemäß das Rufen eines minder hohen Stechers in solchem Falle zumeist von gewünschtem Erfolge.

Besitzt man neun Taroks, darunter einen hohen Honneur, oder neben diesem sieben oder sechs Taroks und einen, resp. zwei Könige, so erklärt man oder steigert bis auf einen Solo; mit sieben bis acht Taroks, darunter neben dem hohen Honneur aber mehrere Stecher, jedoch ohne König, wählt man den „Einer.“

Hat der Spieler Tarok-Zwanzig gerufen und sein Helfer tous les trois gemeldet und besitzt Ersterer etwa XIX, XVII, XV, im Ganzen sieben, acht oder neun Taroks, so sagt er „tous les quatre“ an. Mit dieser Meldung declarirt er seinem Aiden, daß er von den dem XX zunächst stehenden Stechern noch einen oder mehrere in Händen habe und gibt es demselben anheim, im Falle er auch noch einen oder mehrere Stecher, aber keine andere Farbkarte als Könige besitzt, „Volat“ anzufagen. Hier muß bemerkt werden, daß, wenn nicht der Spieler oder sein Mitmann „Neun Tarok“ gemeldet haben, der Volat nur in der Vorhand anzufagen ist.

Die Ansage „tous les quatre“ wird auch unter anderen Voraussetzungen erstattet. Wenn beispielsweise die Vorhand im Besitze von sieben Taroks, darunter XX, XVIII, XVII, XV und Bagat, einen Dreier erklärt und die letzte Hand (D) denselben mit einem Zweier überboten hätte, den die Vorhand ausgelassen, so kann diese, zur Hilfeleistung gerufen, tous les trois nicht anfangen, weil sie eben keinen hohen Tarok-Honneur besitzt; hat in einem solchen Falle der Spieler D „Acht Tarok“ gemeldet (worunter sich entweder der Mond

oder der Sküs befinden muß), so wird die Vorhand raison-gemäß „tous les quatre“ ansagen und dadurch seinem Aiden den Besitz der gedachten Stecher markiren. Besitzt nun der Spieler Sküs und Mond, so meldet er „tous les trois“ und wenn seine neunte ein König ist, auch „Volat“. Hat er nur den Mond, so kann er keine Ansage erstatten; mit dem Sküs jedoch wird er mit Rücksicht auf die Meldung der Vorhand mit vollkommener Sicherheit „Mondfang, tous les trois“ ansagen können, da der Mond in der Hand eines der beiden Gegner sitzen muß und abgefangen wird.

Noch eine andere Kombination erfordert die Meldung „tous les quatre“. Wenn dem Spieler mitgeteilt worden, daß ein Tarok verlegt ist, so weiß er selbstredend nicht, ob der von ihm gerufene Tarok mit dem verlegten nicht identisch ist, und ist demnach im Zweifel darüber, ob er die Partie allein oder mit Hilfe eines Socius durchzuführen habe. Besitzt nun ein Teilnehmer den gerufenen Tarok und ist nicht in der Lage, tous les trois melden zu können, so sagt er „tous les quatre“ an. Da von der Gegenpartei ohne vorhergegangene Contramelung keine Ansage geschehen darf, declarirt er sich dem Spieler durch die Ansage „tous les quatre“ als Mitmann. Dieser ist infolge dessen über die Parteiensonderung im Klaren und kann etwaige Ansagen unbehindert erstatten.

Hat der Socius des Spielers tous les trois gemeldet, und befindet sich in der Hand eines Gegners einer der beiden hohen Tarok-Honneurs, so kann er, wenn er den Sküs hat, unbedingt „Contra“ geben, mit dem Mond aber nur dann, wenn derselbe noch von 5—7 Taroks begleitet ist, oder, wenn sein Aide in der Vorhand und er selbst in letzter Hand sitzt. Die Vorhand müßte dann Tarok anziehen, damit unter allen Umständen der Mond eingebracht werde. Mit dem blank sitzenden oder nur schwach besetzten Mond der Meldung „tous les trois“ Contra zu bieten, wäre ein Nonpens.

Hat die Gegenpartei dem Spiele oder einer Ansage Contra gegeben, so sind derselben auch alle anderen Meldungen, als:

tous les trois, tous les quatre, Bagat Ultimo, Mondfang, Volat erlaubt, und zwar kann ein Gegner die eine und der zweite eine andere Ansage erstatten. Selbstverständlich suchen auch die Mitglieder der Gegenpartei sich durch ihre Ansagen den Stand der Partie klar zu machen, wie dies von Seiten des Spielers und seines Socius geschieht.

Den Contraansagen folgen häufig auch von Seiten der Partei des Spielers Recontra-Meldungen, welche von der Gegenpartei auch mit Supercontra! beantwortet werden können. Mitunter beziehen sich diese Ansagen auf die Partie, häufiger auf „tous les trois“ oder „tous les quatre“, manchmal auf „Bagat Ultimo“, zuweilen auch auf „Volat“ oder „Mondfang“.

Wie bereits des Defteren ausgeführt, erhöht jede Contra-Ansage den Wert des Spiels oder der contrirten Ansage aufs Doppelte; desgleichen verdoppelt das Recontra den Wert der Contra-, das Supercontra den Wert der Recontra-Meldung.

Daß von gewandten Spielern Contra-, Recontra und Supercontra-Ansagen nur dann erteilt werden, wenn sie sich auf die Meldungen ihrer Aiden und deren Bedeutung verlassen können, ist einleuchtend; dem Anfänger möchten wir von dem Erteilen eines zweifelhaften Re- oder Supercontra unbedingt abraten.

Wie aus dem bisher Gesagten zu entnehmen, liegt die Pointe des Paszkewitsch zumeist in den von den Teilnehmern erstatteten Ansagen; durch dieselben klärt sich die Parteiensonderung schon vor dem ersten Ausspielen, und sie dienen den Spielenden als Mittel, den Aiden den Stand des eigenen Blattes zu kennzeichnen. Aus den Ansagen wird es den Mitspielenden leicht, die Raison zu erkennen, nach welcher sie bei der Führung der Partie mitzuwirken haben.

Vor dem ersten Ausspielen ist die Vorhand gehalten anzufragen, ob die Partie beginnen könne, d. h. ob keine Ansage mehr zu erstatten ist. (Hat das Spiel bereits begonnen, so ist keine Ansage mehr zulässig.) Sie thut dies mit den

Worten: „kann ich?“ oder „ob ich kann?“; die Mitspielenden erteilen der Reihenfolge nach ihre Bewilligung. Macht jedoch einer derselben eine neue Meldung, so muß die Vorhand aufs Neue rechts herum abfragen; dies wiederholt sich, so oft noch Ansagen geschehen. Erst bis alle Partner einwilligen, kann ausgespielt werden. Häufig liegt eine Feinesse darin, eine beabsichtigte Ansage so lange zu verschweigen, bis Jeder durch Ansagen den Stand der Partie declarirt hat.

Gewöhnlich werden sechs Farbenkarten verlegt, es verbleiben mithin in vier Händen vierzehn Farbenkarten, welchen 22 Taroks gegenüberstehen; da nun häufig auf den Pagat, mitunter auch auf den Mond Jagd gemacht wird, ist es Regel, so lange Taroks zu fordern, bis dieser Zweck erreicht ist. Sitzt ein Gegner in der Vorhand mit einer nur geringen Anzahl von Taroks, während sein Mitmann weder eine Tarok-Ansage, noch eine Contra-Meldung erstattet hat, so wird er nicht Tarok fordern, sondern eine möglichst kurze Farbe anziehen; er wird in diesem Falle gut thun, vorher in die verlegten Karten Einsicht zu nehmen. Befindet sich der Besitzer des gerufenen Tarok in der Vorhand, so wird er, wenn auch gar keine Ansagen erstattet wurden, am besten Tarok fordern, und zwar schon deshalb, um in Ermangelung einer Ansage hierdurch dem Spieler zu markiren, daß er sein Socius ist. Vermutet er den Mond in der Hand eines Gegners, der früher zu bedienen hat, als der Spieler, so zieht er, um den Mond zu fangen, seine höchsten Taroks an. Der Spieler antwortet mit einem Tarok mittlerer Höhe (XVII bis XIII) als Zeichen, daß er den Sküs besitze; bedient er mit einem kleinen Tarok (XI bis Pagat), so gilt das für die Vorhand als Mitteilung, daß ihr Mide den Sküs nicht in Händen habe, mithin Mondfang unmöglich sei.

Es ist sowohl bei den Ansagen, als auch im Verlaufe der Partie zu berücksichtigen, in welcher Hand der Mide sitzt; wenn beide Mitglieder einer Partie neben einander sitzen, so ist dies für sie, vornehmlich für die Ansagen, ungleich günstiger, als wenn sie einander gegenüber saßen. Nur im ersten

Falle wird es ihnen im Laufe des Spiels ermöglicht, beide Gegner wiederholt in die Mitte zu nehmen.

Pagat Ultimo wird in der Regel nur dann angemeldet, wenn bereits durch andere Ansagen der Stand der Partie in einer Weise declarirt ist, daß der Ultimo von der Gegenseite nicht mehr vereitelt werden kann; der Verlust des Ultimo fällt um so mehr ins Gewicht, als mit demselben häufig auch der der Ansage „tous les trois“ zusammenhängt. Unter erfahrenen Spielern bildet daher die Ansage „Pagat Ultimo!“ die letzte Etappe für die Meldung „Solat!“

Mehr über die Führung der Partie anzugeben, ist bei den vielfältigen Ansagen, deren jede eine eigene Behandlungsweise erfordert, kaum möglich; der Uebung muß es vorbehalten bleiben, den Spielenden in Anwendung der Feinheiten zu vervollkommen, deren das Paszkewitsch so viele besitzt.

Hier erübrigt nur noch, das Verlegen von Taroks jener Teilnehmer zu besprechen, welche das Spiel nicht unternommen haben. Wie dies in den „Allgemeinen Grundzügen“ bereits erörtert worden ist, dürfen Könige nicht verlegt werden; es ist bei der geringen Kartenanzahl (9) leicht möglich und kommt auch häufig vor, daß ein Teilnehmer vor dem Ecartiren inclusive seines Kaufes 8 Taroks und zwei Könige besitzt, mithin einen Tarok verlegen muß; der Unterschied gegenüber den anderen Tarokspielen liegt hier nur darin, daß der verlegte Tarok nicht vorgezeigt zu werden braucht. Im Paszkewitsch bleibt es aber auch allen Mitspielenden, mit Ausnahme des Spielers, unbenommen, Taroks selbst dann zu verlegen, wenn sie noch ecartirungsfähige Farbenkarten besitzen. Es kann leicht geschehen, daß ein Teilnehmer Tarok-Zwanzig blank in Händen hat; er fürchtet, gerufen zu werden und da ihn sein Blatt nicht zum Socius des Spielers befähigt, zieht er es vor, sich auch seines einzigen, für ihn unter solchen Umständen wertlosen Tarok durch das Ecartiren zu entledigen. Häufig schlägt diese Methode dadurch zu seinen Gunsten aus, daß der Spieler, der Tarok-Zwanzig gerufen und die Partie selbstredend allein durchzuführen muß, dieselbe verliert. Auch mit

dem blanken Tarok-Neunzehn oder Achtzehn in Händen wird diese Finte gerne angewendet. Wenn ein Teilnehmer nur wenige Taroks und unter ihnen keinen Stich besitzt, ihm daher das Volat-Werden droht, verlegt er einen, auch zwei Taroks. Der Spieler, dem dies gemeldet wird, besorgt, daß nach der vorerwähnten Methode ein hoher Stecher verlegt wurde, und ruft daher einen niedrigen, mit dessen Hilfe er nicht Volat machen kann; auch sein Socius nimmt Anstand, tous les trois zu melden. Gelingt der Coup, um so besser; gelingt er nicht, so hat der Ecartirende durch denselben auch nichts vergeben.



Zweiter Teil.

Sammlung von 33 Problemen.



Die in diesem Teile enthaltenen 33 Probleme sollen jenen unserer Leser, welche das moderne Tarockspiel kennen und in demselben bereits eine größere Übung erlangt haben, als anregendes Nachschlagebuch, den weniger Geübten aber dazu dienen, in die Raison und in die Feinheiten des Spieles eindringen zu können. Zu diesem Zwecke ist dem Lernenden anzuraten, die Aufgaben und deren Lösungen in den gegebenen Kartenverteilungen öfters durchzuspielen und dabei den in den Auflösungen ausgeführten Combinationen aufmerksam zu folgen; es ist dies für den Anfänger umso vorteilhafter, als bei allen Problemen allseitig correctes Spiel vorausgesetzt ist.

Wir lassen vorerst die Aufgaben in derselben Ordnung folgen, die wir bei Behandlung der einzelnen Arten eingehalten haben, den Problemen schließen sich dann ihre Auflösungen in gleicher Reihenfolge an.

Den Herren: Oscar Conn, M. Kumpfer und A. Silberberg, welche uns ihre Aufgaben, Nr. 7 u. 11, Nr. 33 und Nr. 16, in freundlicher Weise zur Verfügung stellten, sei hier der beste Dank ausgesprochen.

Aufgabe Nr. 1.

Uapp-Tarok (Endspiel).

Elf Stiche sind bereits gemacht; sie ergeben für den Spieler, A, 21, für seine Gegner (mit Hinzurechnung der im Talon zurückgebliebenen Karten) 25 Points.

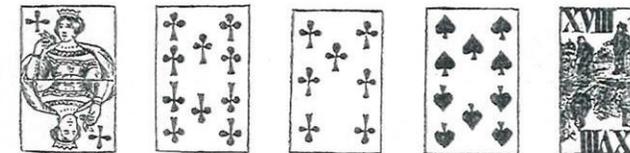
A hat noch folgende Karten:



B, sein Gegner zur Rechten, hat:



C, der Gegner zur Linken des Spielers:

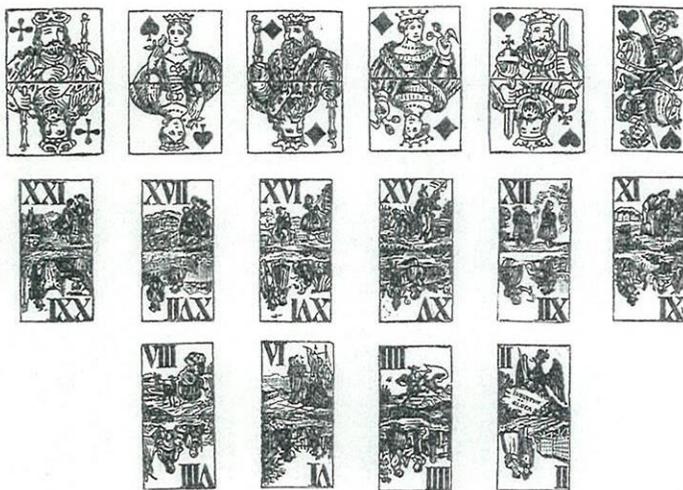


Der Gegner B ist am Auspielen und bringt Pique=Wuben. Welche der beiden Parteien gewinnt das Spiel?

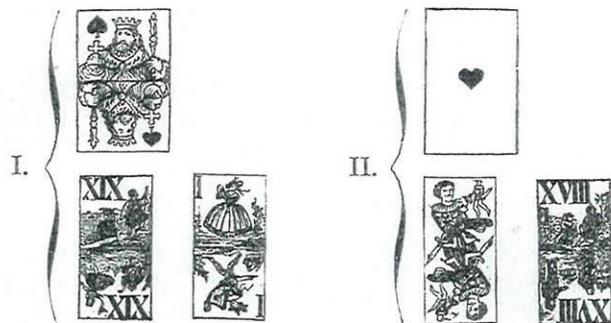
Aufgabe Nr. 2.

Tapp = Carok.

A spielt einen Dreier mit folgenden Karten:



Der Spieler findet im Talon folgende Karten:



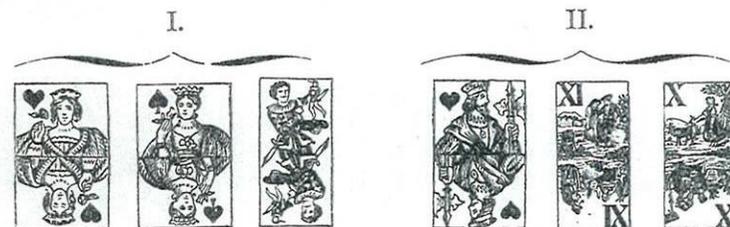
Er nimmt Pique-König, Carok-Neunzehn und den Pagat herein, verlegt Pique-Dame, Carreau-Dame und Coeur-Cavall und sagt „Pagat Ultimo“ an.

Der Spieler ultimirt den Pagat, verliert jedoch die Partie. Wie saßen die Karten der Gegner? Wie wurde gespielt?

Aufgabe Nr. 3.

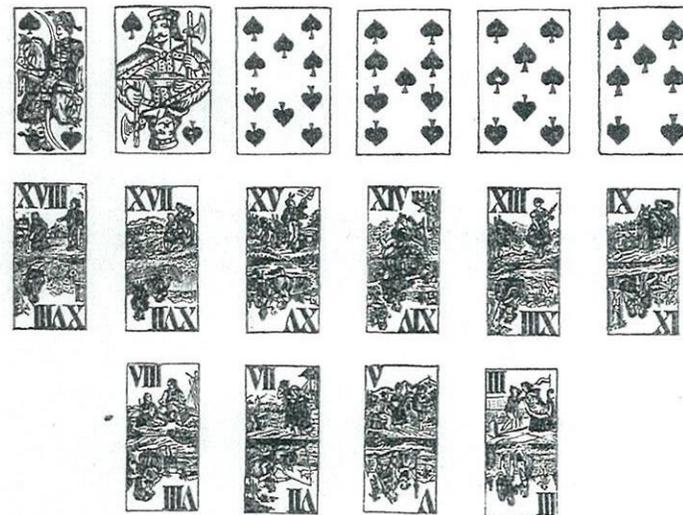
Tapp = Carok.

Borhand spielt einen Dreier und findet im Talon folgende Karten:



Nachdem der Spieler den I. Teil des Talons hereingenommen und Coeur-Dame, Pique-Dame und Carreau-Duben verlegt hat, sagt er „Pagat Ultimo“ an.

C bietet der Partie, wie dem Ultimo „Contra!“; er hat die nachstehenden Karten:

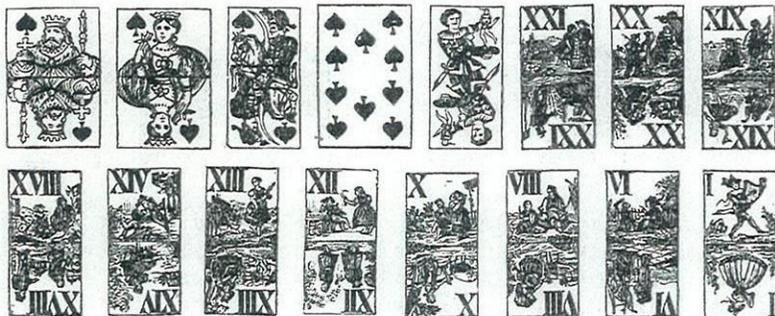


Der Spieler gewinnt Beides; welche Karten hatte er und wie ist der Gang des Spiels?

Aufgabe Nr. 4.

Tapp = Tarok.

Vorhand hat acht Taroks mit drei Stechern; sie tappt. —
 B spielt einen Dreier und meldet, nachdem er einen Teil des
 Talons aufgenommen und drei Scartins (1 Point) verlegt hat,
 „Pagat Ultimo!“ mit folgenden Karten:



Für die Gegner verbleiben im Talon folgende Karten:

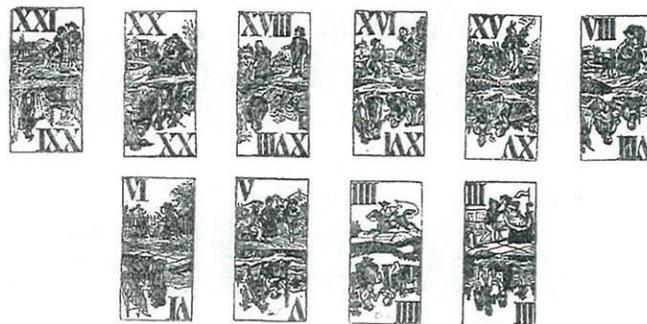
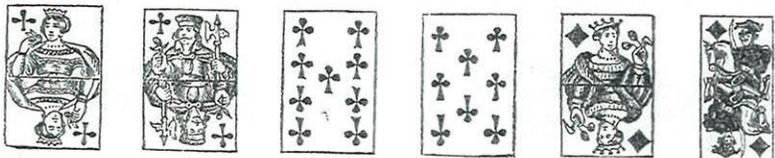


C besitzt, mit Ausnahme eines Buben, alle ausstehenden Figuren.
 Der Spieler verliert den Ultimo, gewinnt jedoch das Spiel;
 wie war die Kartenverteilung und wie wurde gespielt?

Aufgabe Nr. 5.

Tapp = Tarok.

Vorhand gewinnt Solo wie angesagten Ultimo, obgleich in
 der Hand ihres Gegners B, der Beiden „Contra“ geboten hat,
 folgende Karten sitzen:



Welche Karten hatte der Spieler und wie waren die übrigen
 Karten verteilt?

Aufgabe Nr. 6.

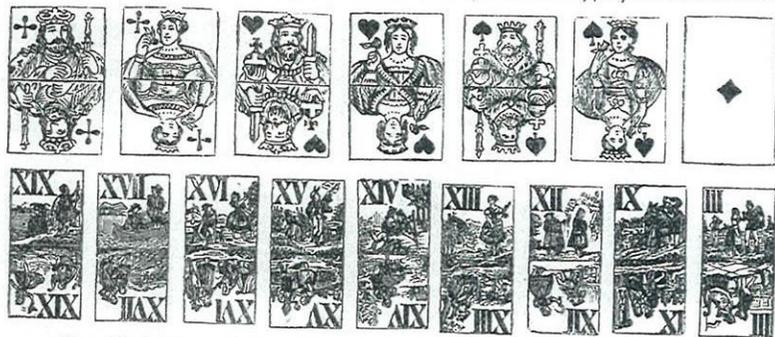
Tapp = Tarok.

Vorhand spielt einen Dreier und findet im Talon folgende Karten:



Der Spieler nimmt den II. Teil des Talons auf, verlegt und
 sagt „Pagat Ultimo!“ an.

C bietet dem Ultimo „Contra“; er hat die nachstehenden Karten:



Der Spieler meldet „Recontra dem Ultimo!“ Er ultimiert
 den Pagat und gewinnt die Partie. Welche Karten hatte er und
 wie mußte er spielen?

Aufgabe Nr. 7.

Tapp = Tarok. Von Oscar Conn in Wien.

Vorhand tappt. — B spielt Solo und sagt „Pagat Ultimo!“ an mit folgenden Karten:

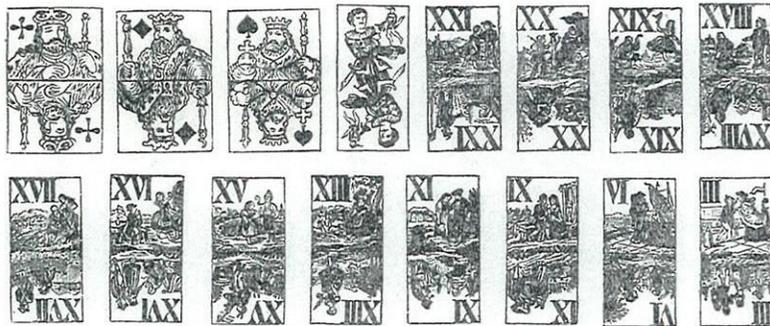


Der Spieler verliert den Solo wie auch den Ultimo. — Wie waren die übrigen Karten verteilt und wie ist der Gang des Spiels?

Aufgabe Nr. 8.

Tapp = Tarok.

Vorhand paßt — B spielt Solo mit folgenden Karten:



Im Talon liegen 7 Points.

Der Spieler verliert den Solo. Wie waren die übrigen Karten verteilt und wie mußte gespielt werden?

Aufgabe Nr. 9.

Tapp = Tarok.

A, in der Vorhand, tappt. — B paßt. — C spielt Solo und meldet „Volat!“ mit folgenden Karten:

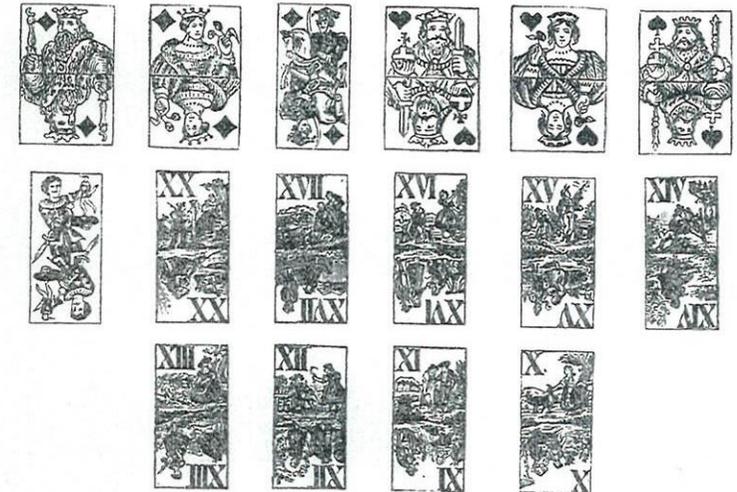


Vorhand bietet dem Volat „Contra“ und reussirt. Welche Karten besaß sie und wie waren die übrigen Karten verteilt?

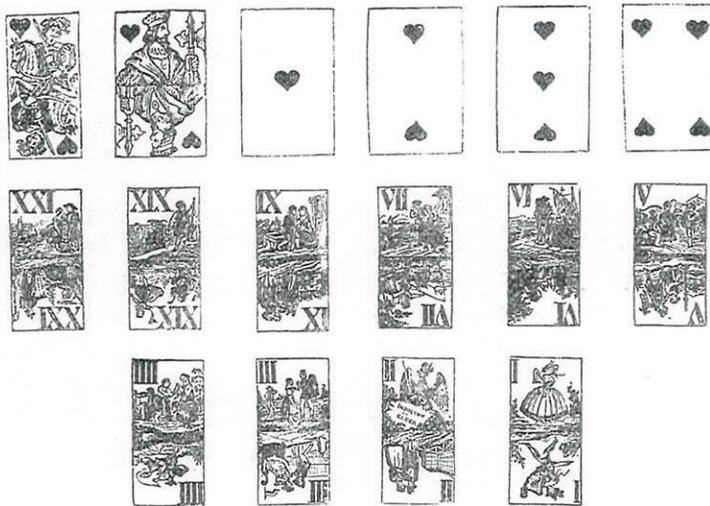
Aufgabe Nr. 10.

Tapp = Tarok.

A, in der Vorhand, spielt Solo mit folgenden Karten:



Sein Gegner zur Rechten, B, hat die nachstehenden Karten:



Die Talonkarten, unter welchen sich kein Tarok befindet, enthalten 10 Points. Es erfolgen die Ansagen: Contra seitens des B, Recontra seitens des Spielers und Supercontra seitens des B

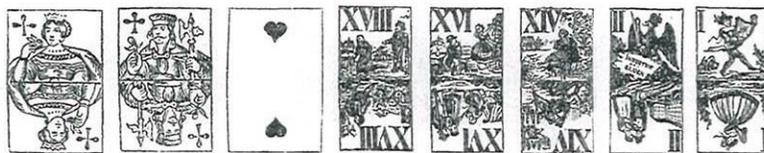
Der Spieler gewinnt den Solo, er erreicht 49 Points; wie muß er spielen?

Aufgabe Nr. 11.

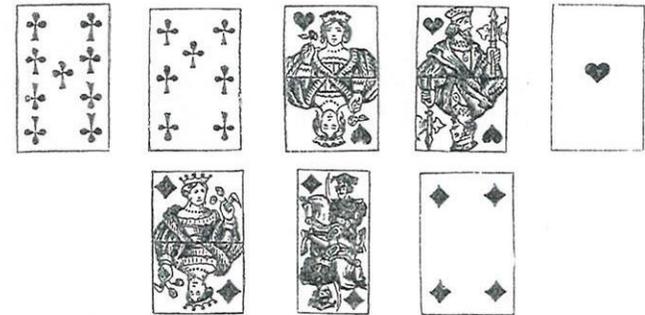
Tapp-Tarok. (Endspiel.) Von Oscar Conn in Wien.

C hat dem vom Spieler A gemeldeten Ultimo, wie auch der Partie Contra geboten. Acht Stiche sind bereits gemacht, deren letzter dem Spieler zugefallen ist; A ist demnach am Ausspielen. Der bisherige Verlauf der Partie ergibt für den Spieler 19, für seine Gegner 26 Points.

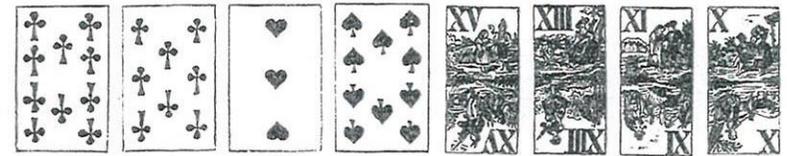
A hat noch folgende Karten:



B, sein Gegner zur Rechten, hat:



C, der Gegner zur Linken des Spielers:



Der Spieler ultimiert den Bagat, er gewinnt mithin auch die Partie; wie muß er spielen?

Aufgabe Nr. 12.

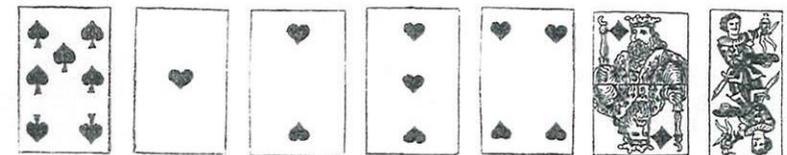
Tapp-Tarok. (Endspiel.)

Neun Stiche sind bereits gemacht, deren letzter dem Spieler A zugefallen. Dieser ist demnach am Ausspielen. Der bisherige Verlauf der Partie ergibt für A 10, für seine Gegner 24 Points.

A hat noch folgende Karten:



B, sein Gegner zur Rechten, hat:



C, der Gegner zur Linken des Spielers:

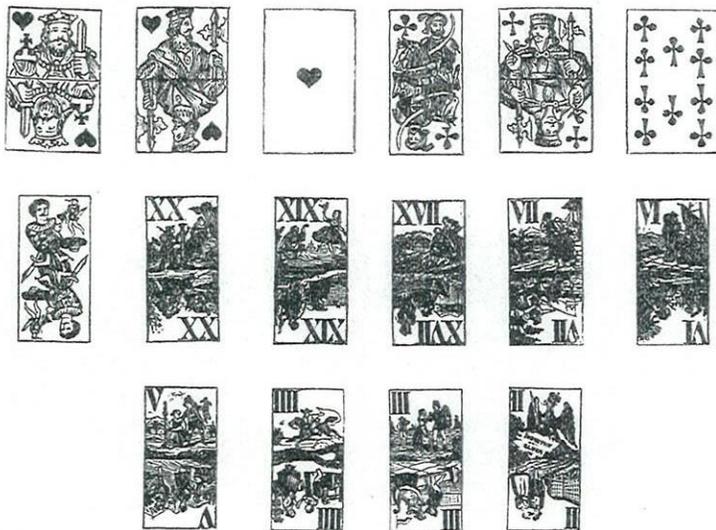


Welche der beiden Parteien gewinnt das Spiel?

Aufgabe Nr. 13.

Carok mit Bloks.

Vorhand spielt Solo und meldet „Pagat Ultimo!“
Ihr Gegner zur Rechten, B, hat folgende Karten:

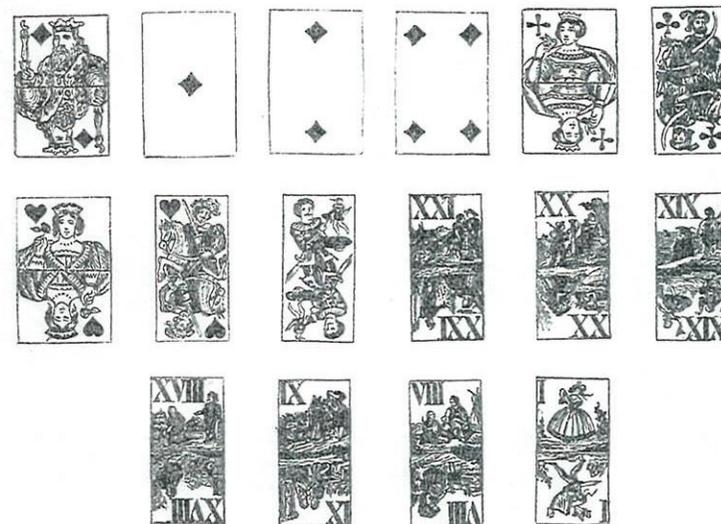


Der Spieler gewinnt Beides und er würde auch in Mittelhand reussiren. Welche Karten hatte er und wie waren die übrigen Karten verteilt?

Aufgabe Nr. 14.

Carok mit Bloks.

Vorhand erklärt einen Dreier mit folgenden Karten:



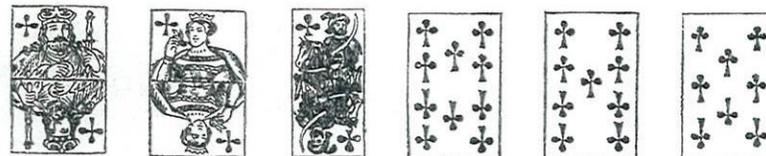
B spielt Solo und gewinnt ihn, die Gegner können, obgleich für sie 14 Points im Talon verbleiben, dennoch nicht mehr als 33 Points erreichen.

Wie waren die übrigen Karten verteilt?

Aufgabe Nr. 15.

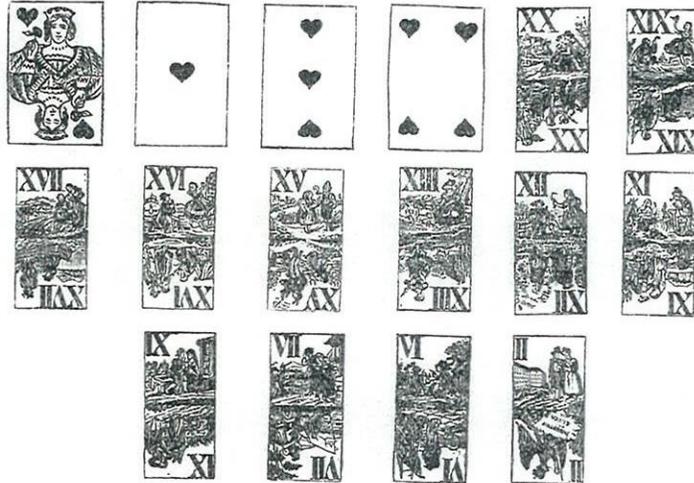
Steierisch-Carok.

A, in der Vorhand, erklärt einen Dreier mit folgenden Karten:

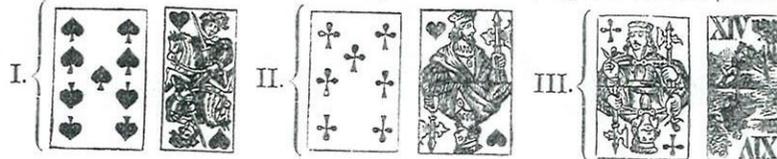




B steigert bis zum dritten Zweier; er hat:



Das Spiel verbleibt dem B, welcher im Talon folgende Karten findet



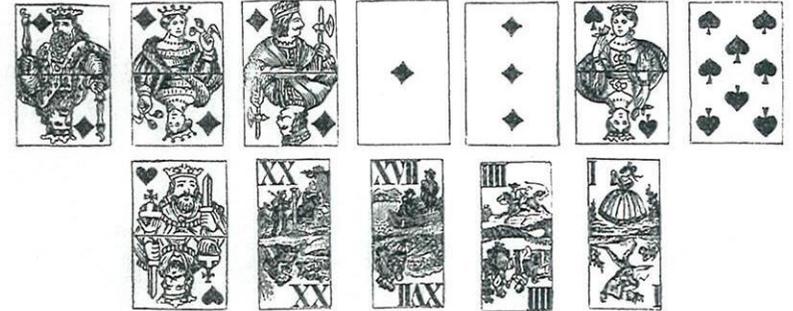
Nachdem der Spieler einen Teil des Talons hereingenommen und zwei Blätter ecartirt hat, meldet A: „Contra dem Spiel.“

Welchen der drei Talonteile mußte B aufnehmen, welche Karten verlegen und wie mußte er spielen, damit er die Partie gewinnen soll?

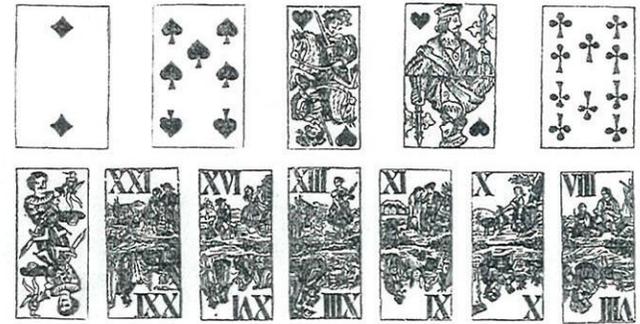
Aufgabe Nr. 16.

Königrufen. Von H. Silberberg in Wien.

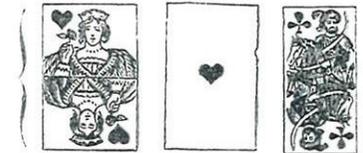
Vorhand ruft Pique-König, nimmt drei Blätter auf und verlegt die gleiche Kartenzahl; sie hat sodann die nachstehenden Karten:



Ihr Helfer, D, jagt „König Ultimo!“ an. Deren Gegner C bietet dem Spiele, wie dem Ultimo „Contra“; er hat:



Für die Gegenpartei (B und C) verbleiben im Talon:

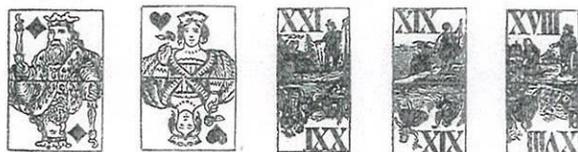
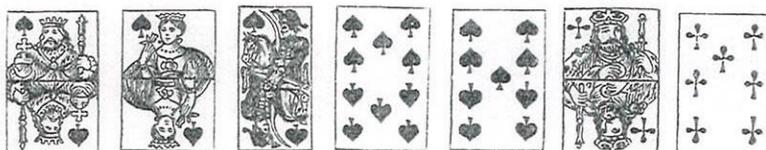


Wie sitzen die Karten der beiden anderen Teilnehmer (B und D) und wie ist der Gang des Spiels, wenn A mit seinem Helfer die Partie gewinnt und nicht allein den gerufenen König, sondern auch den Bagat ultimirt?

Aufgabe Nr. 17.

Königrufen.

A, in der Vorhand, spielt Solo mit dem „vierten König“;
er hat folgende Karten:



B, sein Gegner zur Rechten, hat:



C, der Socius des Spielers, hat sechs Taroks; er meldet:
„Pagat Ultimo!“

Welche Karten besitzt C, welche enthält der Talon und wie
ist der Gang des Spiels, wenn C nicht allein den Pagat ultimirt,
sondern überdies mit seinem Neben Bolat macht?

Aufgabe Nr. 18.

Königrufen.

A spielt Solo und ruft Treff-König mit folgenden Karten:



Sein Helfer, D, meldet „König Ultimo!“

C bietet dem Solo wie dem Ultimo „Contra!“; er hat die
nachstehenden Karten:



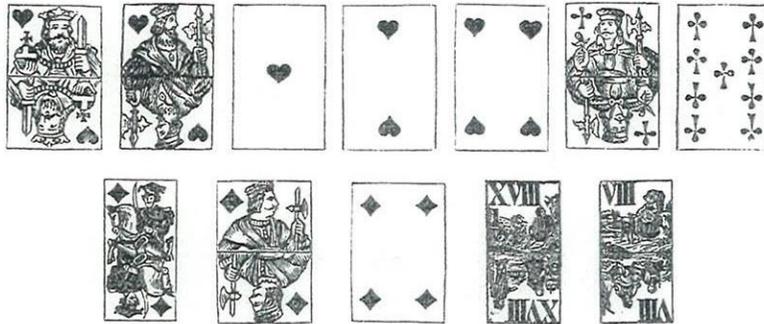
Im Talon liegen 16 Points.

Wie waren die übrigen Karten verteilt und wie muß gespielt
werden, wenn Vorhand mit ihrem Neben nicht allein den Solo
gewinnen, sondern auch den gerufenen König ultimiren soll?

Aufgabe Nr. 19.

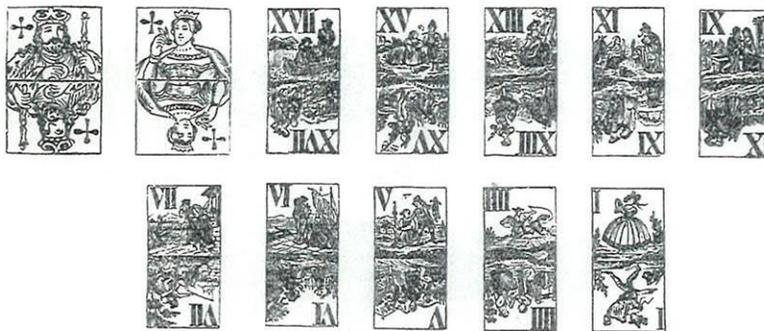
Neunzehnrufen en deux (mit zwei Strohmännern).

Vorhand ruft Tarok=Neunzehn mit folgenden Karten:



Sie nimmt vier Blätter auf und verlegt die gleiche Kartenanzahl.

Der Gegner, C, meldet, nachdem er die restlichen zwei Karten hereingenommen und Coeur-Dame und Caball verlegt hat, „Zehn Tarok, Contra!“ mit nachstehendem Blatte:



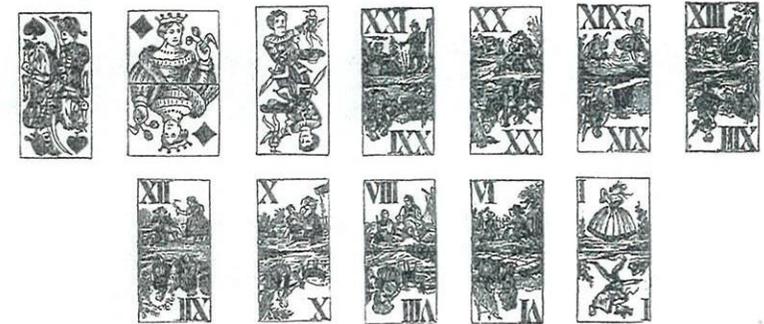
Der Strohmann B enthält fünf Taroks, worunter Tarok-Neunzehn; er gehört demnach dem Spieler, A, während der Strohmann D seinem Gegner zufällt.

Der Spieler macht alle Stiche, mithin Volat. Welche Karten hat er aufgenommen und welche verlegt? Wie waren die übrigen Karten verteilt und wie ist der Gang des Spiels?

Aufgabe Nr. 20.

Neunzehnrufen en quatre (mit fliegendem Strohmann).

A, in der Vorhand, erklärt zu rufen; B spielt einen Zweier mit folgenden Karten:



Im Talon befinden sich folgende Karten:



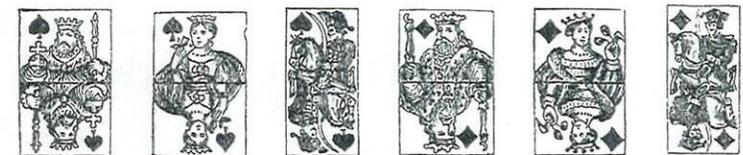
Nachdem der Spieler den III. Teil des Talons aufgenommen und Bique-Cavall und Carreau-Dame verlegt hat, meldet er: „Zwölf Tarok, tous les trois, Pagat Ultimo, Volat!“

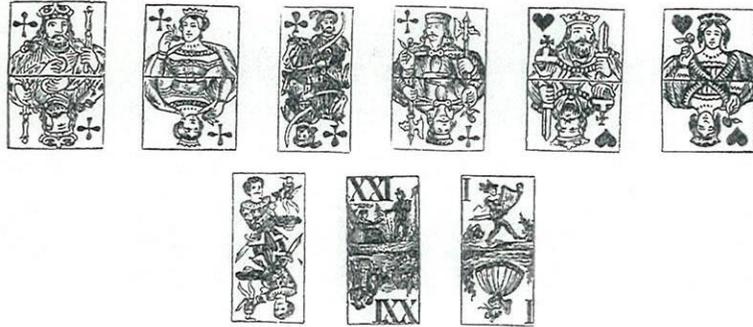
Die Gegner vereiteln den Volat; wie saßen ihre Karten und wie wurde gespielt?

Aufgabe Nr. 21.

Strohmann-Tarok en deux.

A, im Besitze von tous les sept, erklärt die Partie aufzunehmen; er hat die nachstehenden Karten:





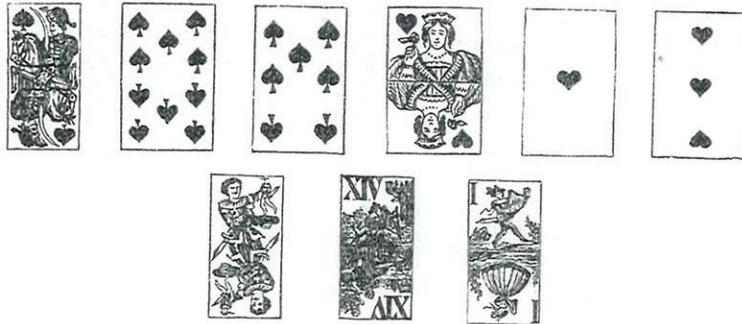
Der Aufnehmer verliert die Partie, er kann nicht mehr als 26 Points erreichen; welche Karten hatte der Gegner?

Aufgabe Nr. 22.

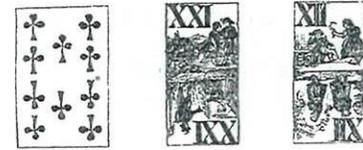
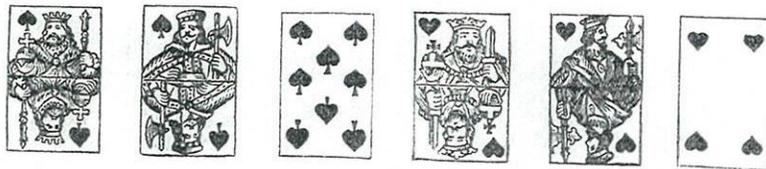
Strohmann-Tarok en deux (Endspiel).

B hat die Partie aufgenommen; A ist am Ausspielen. Die bisher gemachten achtzehn Stiche ergeben für den Aufnehmer B 18, für seinen Gegner A 19 Points.

A hat noch folgende Karten:



Der Aufnehmer B hat:



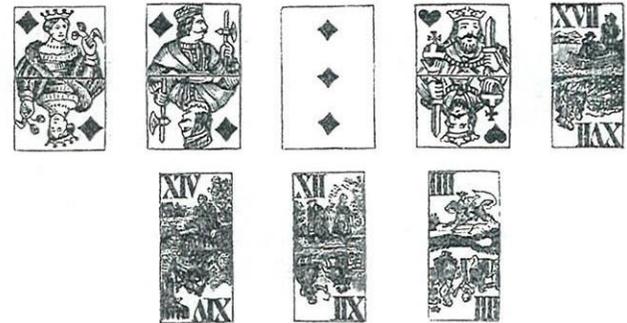
Wie muß A spielen, um dem Aufnehmer Gelegenheit zu einem, wenn auch anscheinend geringfügigen Fehler zu geben, welcher die absolut auf Gewinn stehende Partie des Besten zu Fall bringen würde?

Aufgabe Nr. 23.

Strohmann-Tarok en deux (Endspiel).

Neunzehn Stiche sind bereits gemacht; sie ergeben für den Aufnehmer A $29\frac{2}{3}$, für seinen Gegner B 13 Points.

Der Aufnehmer ist am Ausspielen, er hat noch folgende Karten:



Sein Gegner B hat:



Welcher der beiden Combattanten gewinnt die Partie?

Aufgabe Nr. 24.

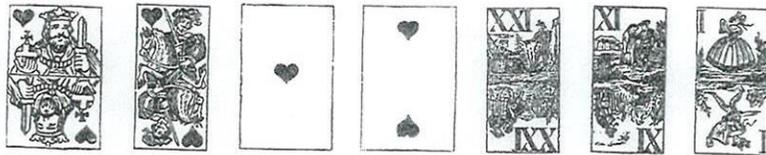
Strohmann-Tarok en deux (Endspiel).

B hat die Partie aufgenommen. Sein Gegner A ist am Auspielen. Die bisher gemachten zwanzig Stiche ergeben für den Aufnehmer B $21\frac{1}{3}$, für seinen Gegner 22 Points.

A hat noch folgende Karten:



Der Aufnehmer, B, hat:



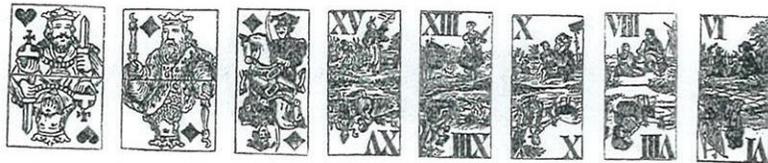
Wie muß A spielen, wenn er die Partie gewinnen soll?

Aufgabe Nr. 25.

Strohmann-Tarok en deux (Endspiel).

Neunzehn Stiche sind bereits gemacht; sie ergeben für den Aufnehmer B $12\frac{2}{3}$, für seinen Gegner A 24 Points. — Der Aufnehmer ist am Auspielen.

A hat noch folgende Karten:



Der Aufnehmer B hat:



ferner in seinem Talon



und unter diesem eine verdeckt

liegende Karte; nach dem bisherigen Spielverlaufe ist es für B vollkommen klar, daß dieselbe keine andere als Carreau-Dame sein kann.

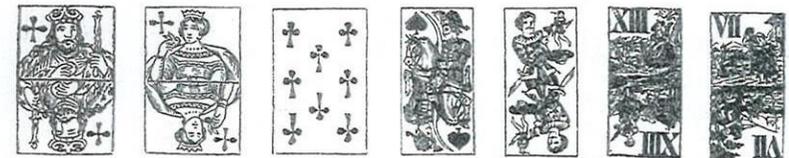
Der Aufnehmer gewann die für ihn absolut auf Verlust stehende Partie. Wie war das möglich?

Aufgabe Nr. 26.

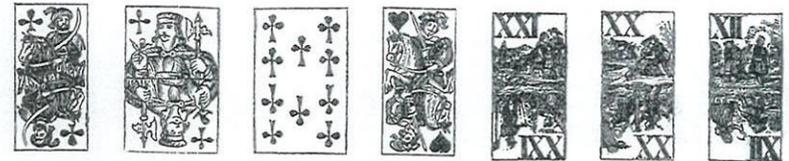
Strohmann-Tarok en deux (Endspiel).

Zwanzig Stiche sind bereits gemacht; sie ergeben für den Aufnehmer, A, $17\frac{2}{3}$, für seinen Gegner, B, $25\frac{2}{3}$ Points.

A, am Auspielen, hat noch folgende Karten:



B hat:

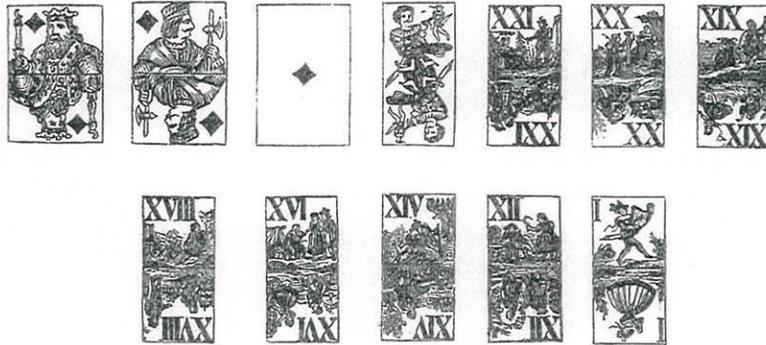


Der Aufnehmer gewinnt die Partie; wie muß er spielen?

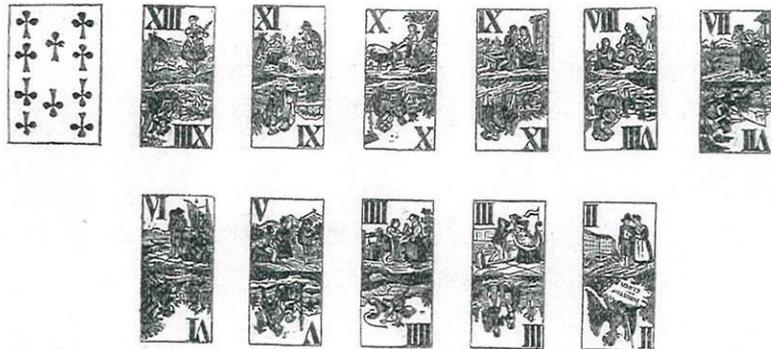
Aufgabe Nr. 27.

Zwölfer = Tarok.

A, in der Vorhand, spielt Solo und meldet „Pagat Ultimo!“ mit folgenden Karten:



C, sein Gegner zur Linken, hat:

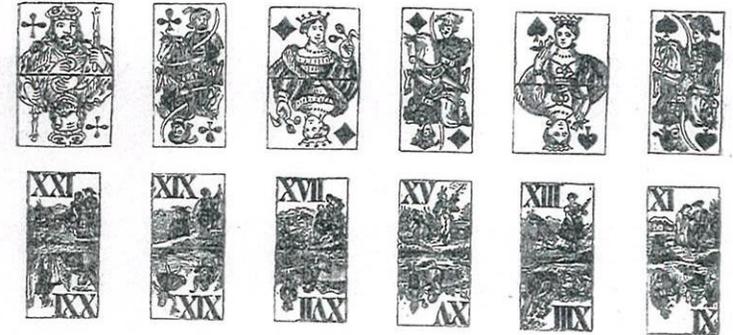


Der Spieler gewinnt Beides. Wie waren die übrigen Karten verteilt und wie wurde gespielt?

Aufgabe Nr. 28.

Zwölfer = Tarok.

A, in der Vorhand, paßt. — B spielt einen Dreier mit folgenden Karten:



Der Spieler findet im Talon folgende Karten:



Er behält den I. Teil des Talons und verlegt die drei Damen.

Wie müssen die Karten der Gegner sitzen und wie muß gespielt werden, wenn der Spieler keinen Stich machen, mithin Volat werden und Vorhand überdies den Pagat ultimiren soll?

Aufgabe Nr. 29.

Ungarisch = Tarok.

Vorhand spielt einen Zweier mit folgenden Karten:





Sie findet im Talon:



Der Spieler behält den dritten Zweier (Mond, Tarok-Zwölf), verlegt und meldet: „Zehn Tarok, tous les quatre, Volat!“

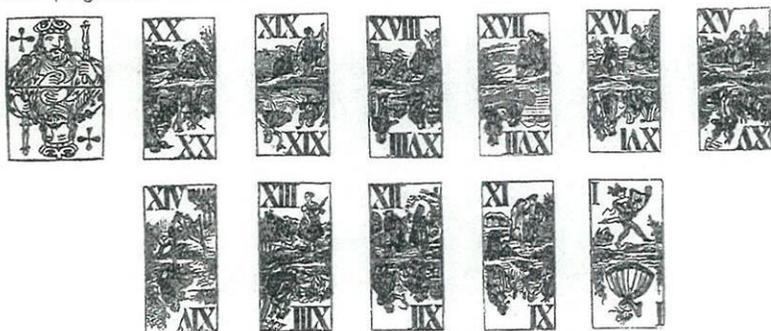
C bietet in richtiger Beurteilung seines Blattes dem Volat „Contra!“; welche Karten besaß er?

Aufgabe Nr. 30.

Ungarisch = Tarok.

A, in der Vorhand, paßt; er besitzt einen Tarok (den Mond).

B spielt Solo und meldet: „Elf Tarok, Pagat Ultimo!“ mit folgenden Karten:



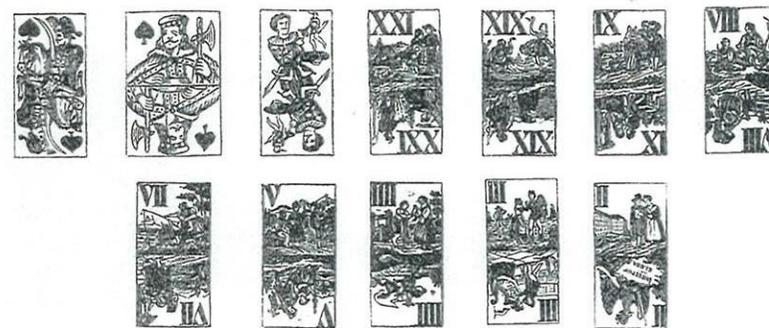
Der Spieler gewinnt Solo wie Ultimo, obgleich C „Zehn Tarok“ ansagt (unter welchen sich auch der Sküs befindet).

Wie waren die übrigen Karten verteilt und wie wurde gespielt?

Aufgabe Nr. 31.

Ungarisch = Tarok.

Vorhand spielt Solo und sagt „Zehn Tarok, Courage!“ an. B, ihr Gegner zur Rechten, meldet „Zehn Tarok, Contra!“ mit folgenden Karten:



Im Talon liegen 10 Points.

Der Spieler gewinnt den Solo; welche Karten hatte er und wie waren die übrigen Karten verteilt?

Aufgabe Nr. 32.

Paskiewitsch (Huszás).

A, in der Vorhand, spielt Solo mit folgenden Karten:



Mit diesem starken Blatte glaubt der Spieler eines Widen entraten zu können und erklärt, nachdem jeder der anderen Teilnehmer zwei Blätter des Talons aufgenommen und die gleiche Kartenanzahl verlegt hat, daß ihm Tarok-Neunzehn helfe. Er meldet: „Neun Tarok, Pagat Ultimo!“

C bietet sowohl dem Solo, wie dem Ultimo „Contra“ und meldet überdies: „Neun Tarok, Mondfang, tous les trois!“

D sagt „tous les quatre!“ an.

Welche Karten wurden verlegt und wie müssen die der Gegner sitzen, wenn jedem derselben der Stand der Partie noch vor dem ersten Ausspielen vollkommen klar sein und der Spieler Alles verlieren soll?

Aufgabe Nr. 33.

Paskiewitsch (Huszás). Von M. Rumpfer in Wien.

A, B und C passen. D spielt Solo mit folgenden Karten:



Nachdem jeder der erstgenannten Teilnehmer zwei Blätter des Talons aufgenommen und die gleiche Kartenanzahl verlegt hat, auch dem Spieler mitgeteilt worden ist, daß sich unter den ecartirten Blättern kein Tarot befindet, erklärt dieser, daß ihm Tarot-Zwanzig helfe; er meldet: „Acht Tarot!“

Sein Aide A sagt „Neun Tarot, tous les quatre!“*) an; er hat die nachstehenden Karten:



Infolge dieser Ansage meldet der Spieler weiter: „Mondfang, tous les trois!“

C bietet in richtiger Beurteilung seines Blattes diesen Ansagen des Spielers „Contra!“ und reussirt; welche Karten mußte er haben, wenn seine Contrameldung unverlierbar sein soll? Wie ist der Gang des Spiels?

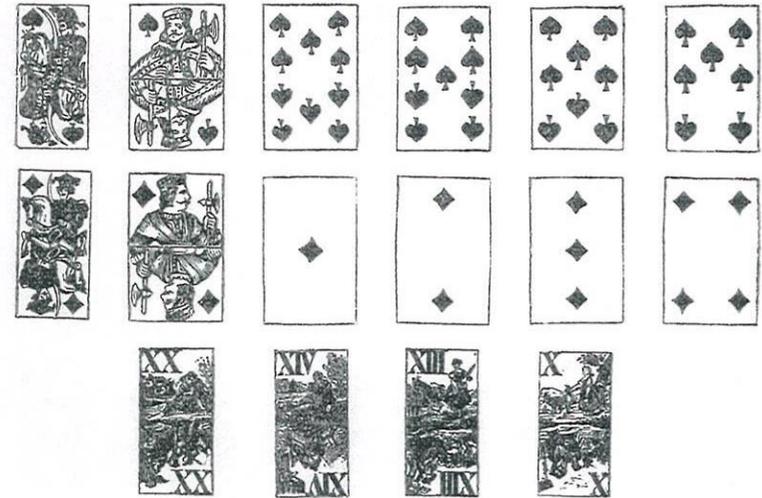
*) Mit der Ansage „tous les quatre“ declarirt die Vorhand, daß sie eine Anzahl hoher Stecher, nicht aber den Mond in Händen hat. Im Besitze dieses Matadors hätte sie, auch in Ermangelung von Stechern, „tous les trois“ melden müssen.

Auflösung der Aufgabe Nr. 1.

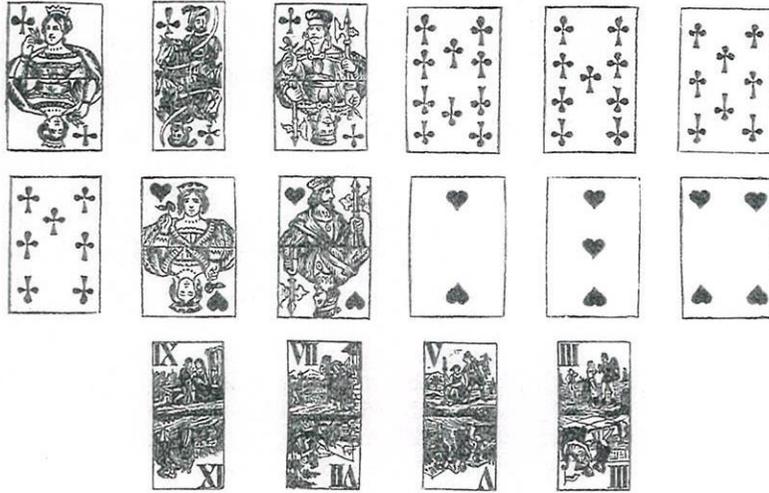
Der Spieler gewinnt die Partie; er erachtet für den Fall, daß die ausstehenden drei Tarots sich in einer Hand befinden, seine Partie für verloren — es wäre denn, daß, aller Wahrscheinlichkeit entgegen, in derselben Hand auch die Treff-Dame blank stände — und wählt folgendes Spiel, das ihm allen anderen Chancen gegenüber den Gewinn sichert: Nachdem C den Pique-Buben seines Aiden mit Pique-Zehn bedient hat, atouirt A mit Tarot-Drei, spielt den Mond und macht sodann, mit Ausnahme eines einzigen (B mit Sküs) die restlichen Stiche, wobei es gleichgültig ist, ob der Mond durchgelassen oder übernommen wird. Im ersteren Falle geschieht sofort: Tarot-Siebzehn, im andern gelangt der Spieler mit Treff-König zu Stich und fordert mit seinem nunmehr superieur gewordenen Tarot-Siebzehn den letzten noch ausstehenden Tarot-Sechszehn ab.

Auflösung der Aufgabe Nr. 2.

B hat folgende Karten:



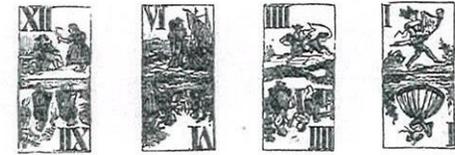
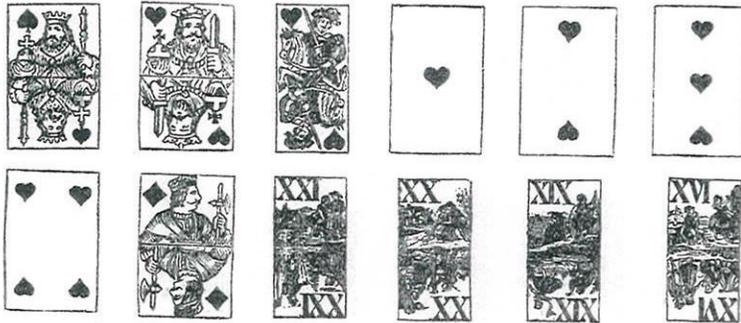
C hat:



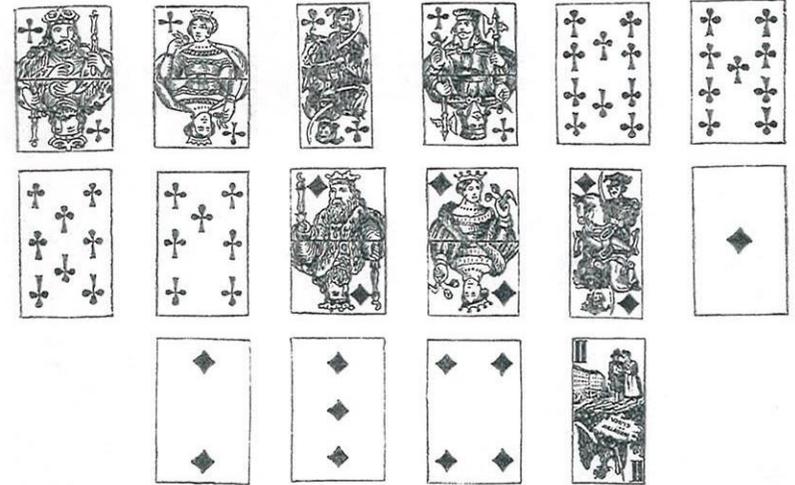
B ist in Treff und Coeur, sein Aide C in Pique und Carreau renonce. Nachdem nun Ersterer mit Tarot-Zwanzig, eventuell mit Tarot-Dreizehn, zu Stich gekommen ist, spielen und atouiren Beide wechselweise je zwei Farben; sie ziehen ihre höchsten Figuren an und erreichen einschließlich der für sie im Talon verbliebenen Karten 36 Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 3.

A hat folgende Karten:



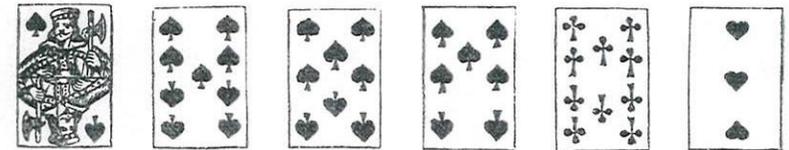
B hat:

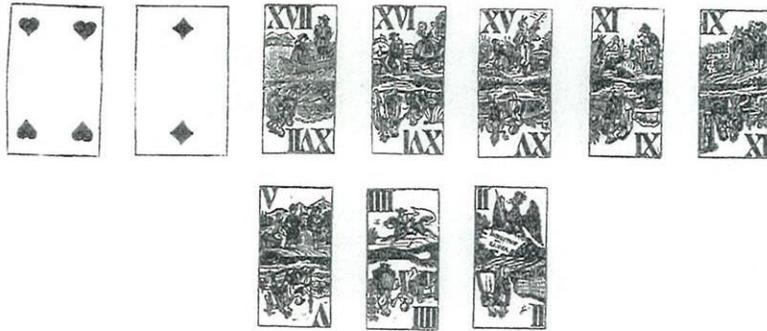


Der Spieler zieht klein Coeur an, das B atouirt und C übernimmt. — Das von diesem gebrachte Pique behält A mit dem König und läßt im weiteren Verlaufe viermal Coeur folgen; nach dem zehnten Stiche zieht er seine vier superieuren Tarots ab, holt dann mit Coeur-König den letzten Tarot des C heraus und ultimirt den Bagat. — Daß der Spieler auch die Partie gewinnt, ist leicht ersichtlich.

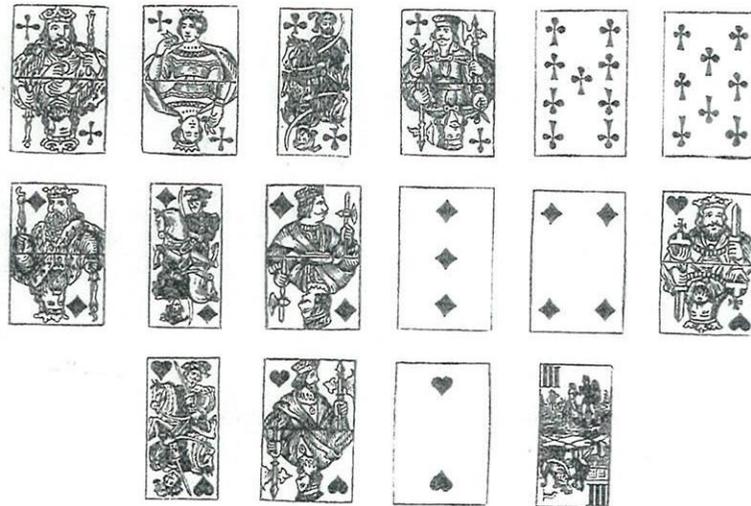
Auflösung der Aufgabe Nr. 4.

Der Spieler hat Treff-Sieben, Coeur-Aß und Carreau-Aß verlegt. A hat folgende Karten:





C hat:



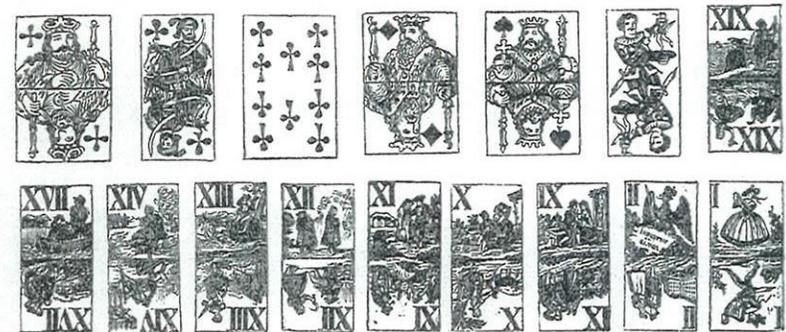
Vorhand spielt klein Pique an; B bedient mit dem König; C atouirt und zieht (beliebig) klein Treff, Coeur oder Carreau nach. Der Spieler atouirt und fordert dann so oft er am Stich ist; hierdurch wird sein Bagat noch im Laufe des Spiels (im viertletzten Stich) mittelst klein Treff, Carreau oder Coeur von der Vorhand herausgeholt, welcher Stich zwar den Verlust des angesagten Ultimo nach sich zieht, die Partie aber zu seinen Gunsten entscheidet

Auflösung der Aufgabe Nr. 5.

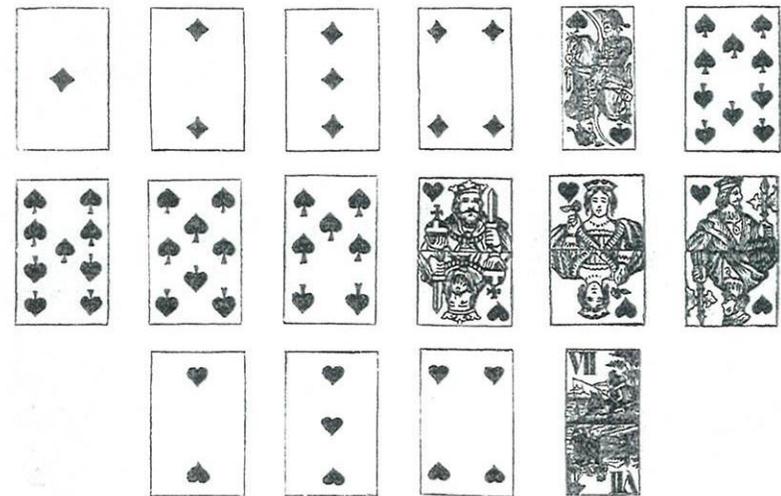
Im Salon lagen:



Der Spieler besaß folgende Karten:



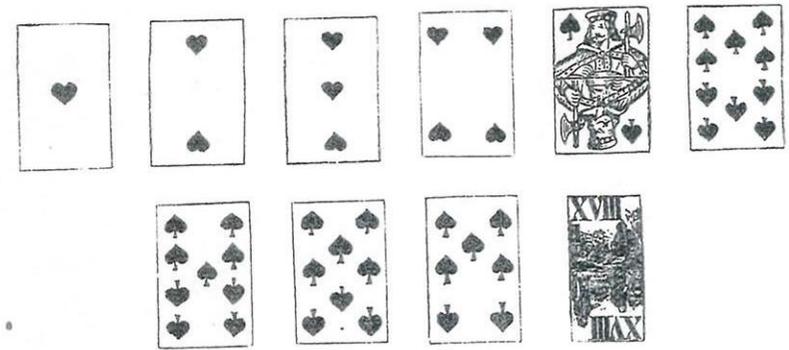
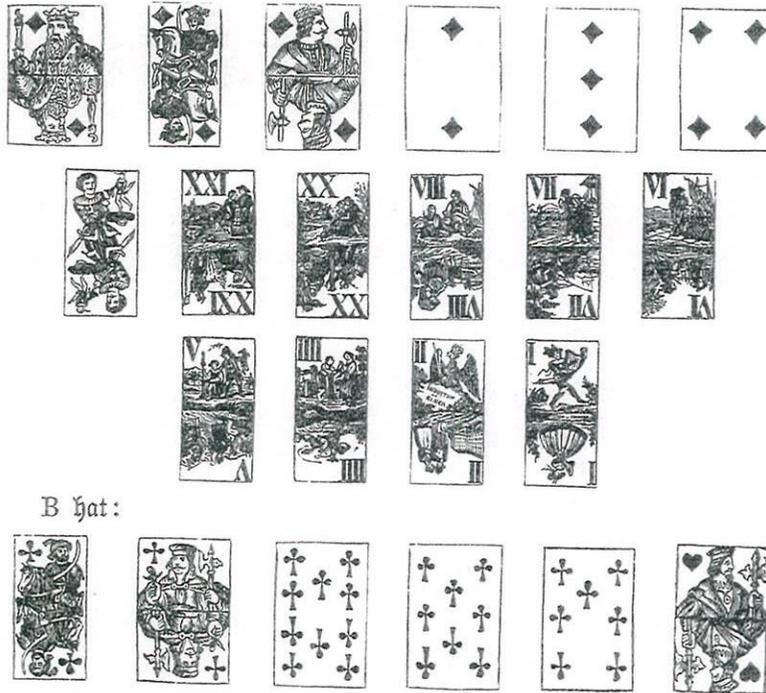
C hatte:



Der Spieler zieht zunächst einen seiner von XIV bis IX geschlossenen Taroks an und fordert dann, so oft er zu Stich kommt. B muß mit seinen Stechern allerdings fünf Stiche machen, er hat aber vier Treff — der Spieler impassirt mit Caball oder Zehn, je nachdem B den Buben oder klein Treff bringt — und zwei Carreau, mithin sechs Blatt herauszubringen. Erst nachdem er vier seiner Stecher verwertet hat, erzielt B in den Taroks die Parität mit dem Spieler; mit dem fünften Stecher ans Spiel gelangt, ist er gezwungen, Carreau zu bringen. Der Spieler sticht mit dem König, zieht vier, resp. wenn B den zu Beginn gespielten Tarok lachirt hatte, drei majore Taroks ab, holt mit Pique-König den letzten noch ausstehenden Tarok heraus und ultimirt den Pagat. — Die Gegner erlangen einschließlich der Talonkarten nur 33 Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 6.

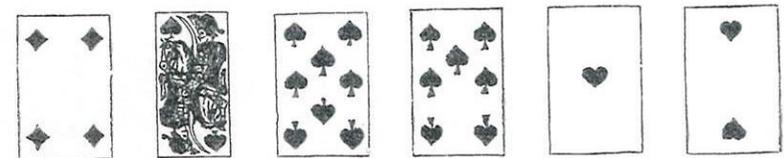
Der Spieler hat, nachdem er Carreau-Dame, sowie Pique- und Coeur-Cavall verlegt, noch folgende Karten:



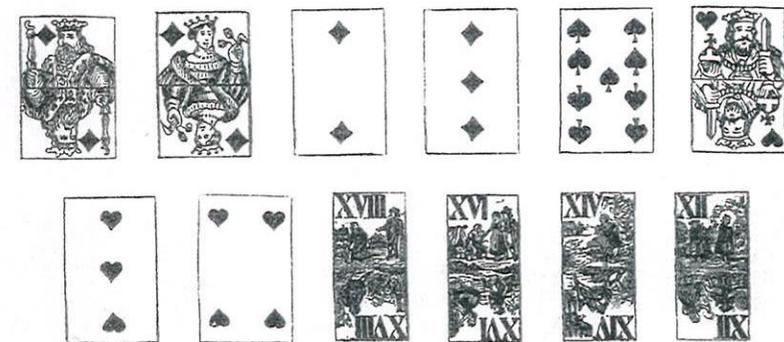
Der Spieler zieht zunächst Tarok (beliebig) an, er läßt, demnächst mit einem kleinen Tarok zu Stich kommend, Tarok-Zwanzig folgen und setzt dann mit Carreau-König und klein Carreau fort. — Der weitere Verlauf des Spiels bedarf keiner Erläuterung.

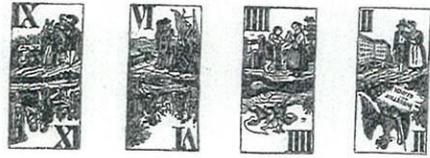
Auflösung der Aufgabe Nr. 7.

Im Talon verbleiben:

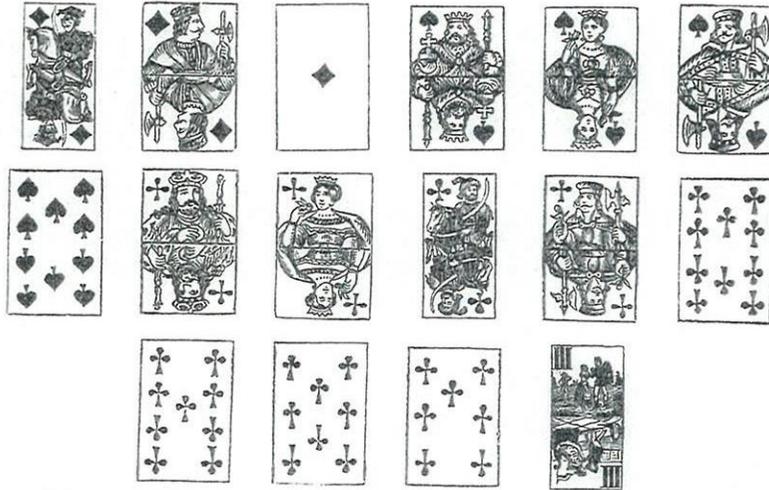


A hat folgende Karten:





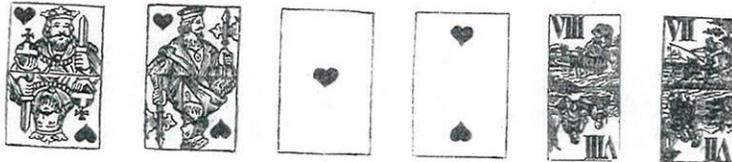
C hat:



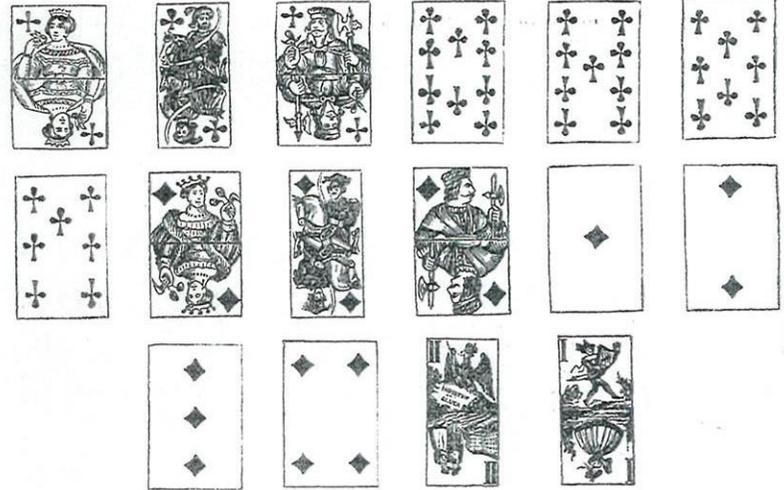
Vorhand beginnt mit ihrer längsten Farbe, Carreau, die der Spieler atouirt. Dieser fordert zunächst zweimal und setzt, nachdem C taroßlos geworden ist, mit Coeur=Cavall fort. — Die Gegner müssen fünf Stiche machen, welche einschließlich des Bagats, der dem Spieler abgefangen wird, 31 Points ergeben; sie erzielen sonach mit Hinzurechnung der 4 Points enthaltenden Talonkarten die zum Gewinn erforderlichen 35 Points. — Daß dem Spieler das Ultimiren des Bagats nicht möglich ist, ergibt sich von selbst

Auflösung der Aufgabe Nr. 8.

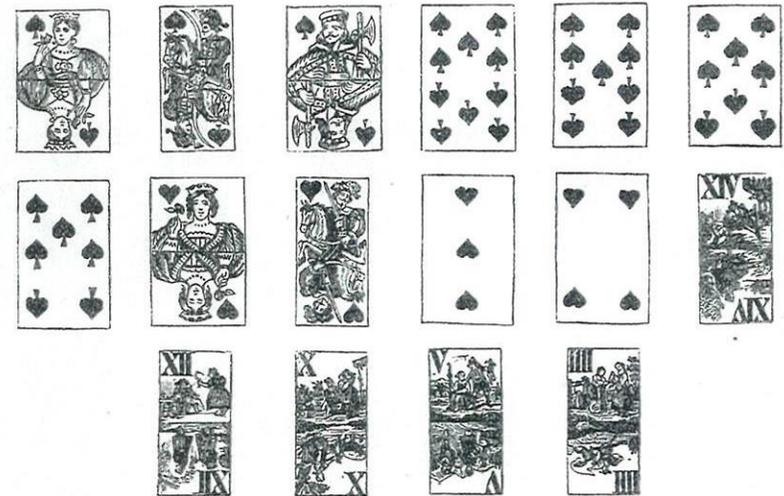
Der Talon enthält folgende Karten:



A hat:



C hat:

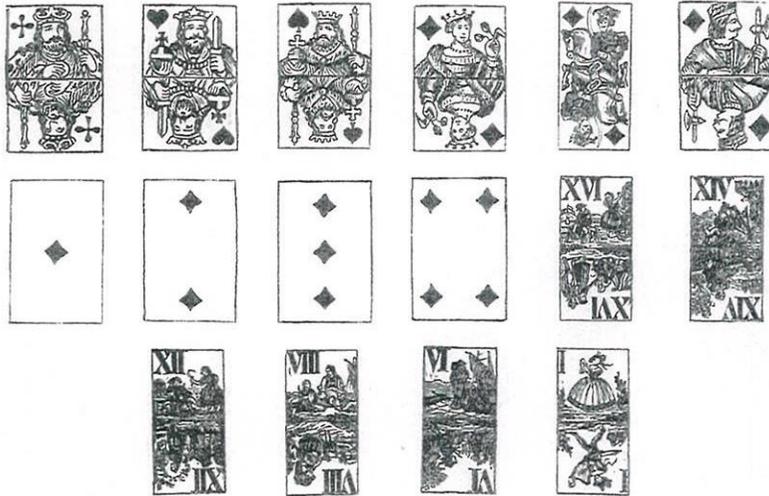


Vorhand zieht die Dame einer ihrer beiden Farben an, B bedient mit dem König, C atouirt und bringt, da der Spieler nicht Ultimo gemeldet hat, mithin A den Bagat besitzen und in Pique renonce sein kann, Pique=Dame nach; Vorhand atouirt mit dem

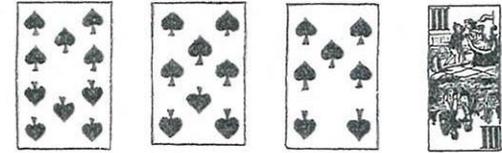
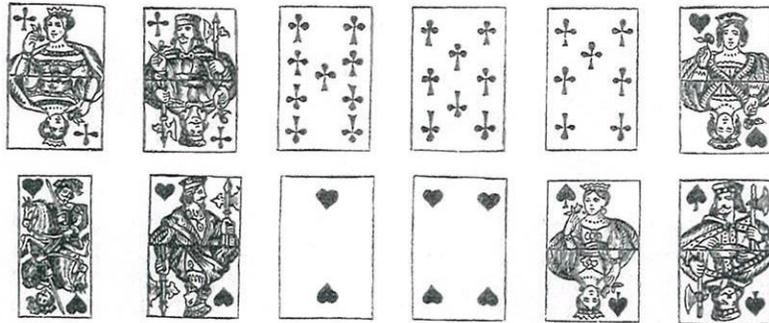
Bagat und läßt ihre zweite Dame folgen; der Spieler muß auch diese mit dem Könige bedienen; C atouirt abermals. — Die Gegner erzielen in den gemachten drei Stichen 28, und mit Hinzurechnung der Talonkarten 35 Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 9.

A hat folgende Karten:



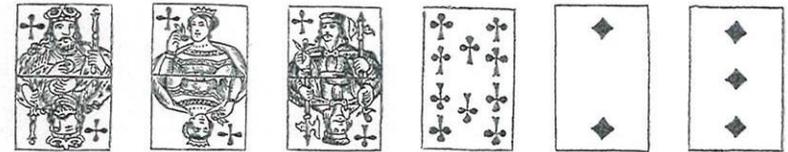
B hat:



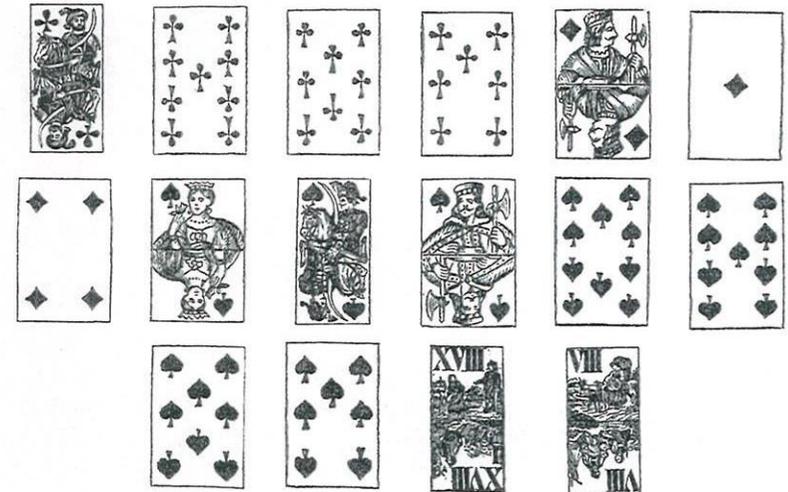
Die restlichen sechs Karten enthält der Talon; sie sind irrelevant. Im Besitze von sechs Tarots und drei Königen setzt A voraus, daß der Spieler die größtmögliche Anzahl — fünfzehn — Tarots mit den majoren sechs Stechern, und als sechzehnte Karte den ausstehenden vierten König, Carreau, haben muß. A selbst hat sieben Carreau, sein Uide B muß mithin in dieser Farbe renonce sein; Vorhand zieht dieselbe an, B atouirt mit Tarot-Drei, C bedient mit dem König. Der Volat ist sonach vereitelt.

Auflösung der Aufgabe Nr. 10.

Im Talon liegen folgende Karten:

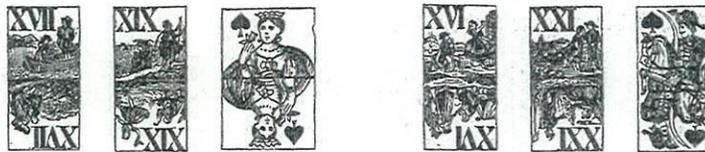


C hat die nachstehenden Karten:



Der Spieler hat zehn beinahe geschlossene Taroks, wonach bei seinen Gegnern nur drei Stecher sitzen können; das trotzdem von B gemeldete Supercontra gibt dem Ersteren mithin eine für ihn sehr ungünstige Verteilung der Farben zu erkennen. Er selbst besitzt in zwei Farben die höchsten Figuren und in der dritten, Pique, den König, wenn auch singleton; es liegt daher die Gefahr nahe, daß seine Gegner in mindestens zwei dieser Farben renonce sind — Nach seiner Annahme befinden sich in den Händen des B Taroks in einer Anzahl, die es ihm unmöglich machen muß, dem C das Schmieren seiner Figuren zu vereiteln; es muß vielmehr sein Bestreben sein, seine eigenen gefährdeten Figuren zu retten und zu diesem Zwecke die Superiorität in den Taroks zu erlangen. Dies geschieht seinerseits auf die rationellste Weise durch folgendes Spiel: Er zieht als erste Karte den Sküs und, weil das Zurückhalten des Tarok-Zwanzig nunmehr für ihn keinen besonderen Wert haben kann, als zweites Blatt diesen Tarok ab, welcher von B (am besten) durchgelassen wird; es folgt Tarok-Siebzehn, B übernimmt mit Tarok-Neunzehn, C schmiert Pique-Dame; B bringt Coeur-Bier, A kommt mit Coeur-König zu Stich und spielt Tarok-Sechzehn; B sticht mit dem Mond, C schmiert Pique-Cavall, B zieht Coeur-Drei nach; der Spieler übernimmt mit der Dame, fordert dann mit seinen sechs majoren Taroks die gleiche Anzahl der bei B noch ausstehenden minoren Taroks ab, und macht die restlichen Stiche.

Es resultiren mithin für die Gegner folgende zwei Stiche:



welche zusammen 11 Points ausmachen. Mit Zuziehung der 10 Points enthaltenden Talonkarten erzielen die Gegner 21, der Spieler erreicht, wie in der Aufgabe angegeben, demnach 49 Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 11.

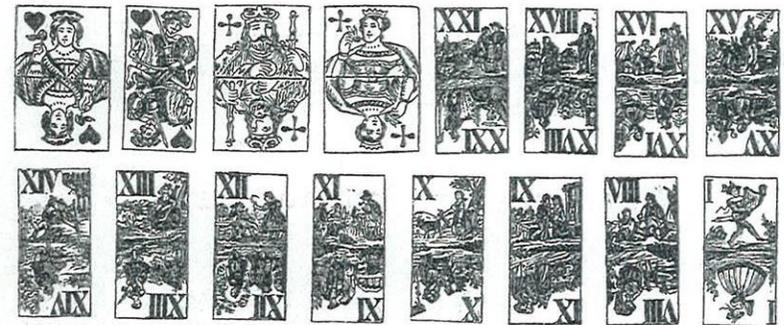
A spielt zunächst die beiden Treff-Figuren ab und setzt dann mit klein Coeur fort. B sticht mit der Dame und bringt (beliebig) Carreau oder Coeur nach. Den von C aufgesetzten Tarok übernimmt der Spieler, der dann zwei majore Stecher abzieht, hierauf Tarok-Zwei folgen läßt und den Bagat ultimirt

Auflösung der Aufgabe Nr. 12.

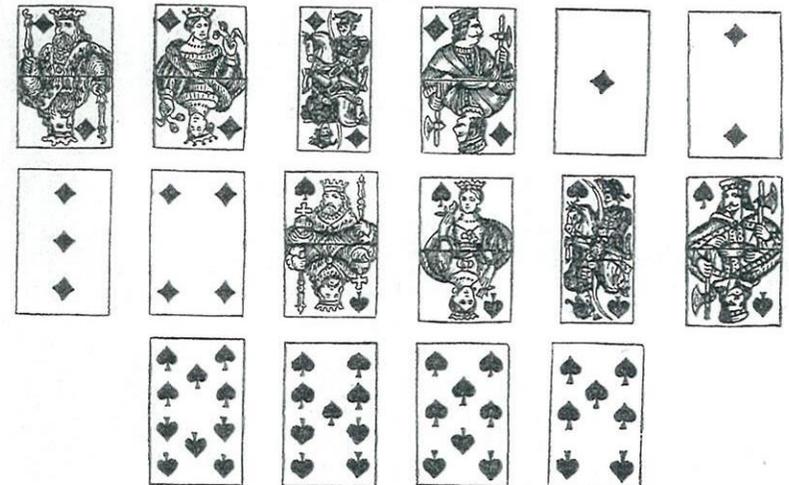
Der Spieler gewinnt die Partie. Er beginnt mit Pique-Dame und läßt klein Pique folgen, das B mit dem Sküs behält. B zieht Carreau-König nach; A atouirt — um C ans Spiel zu bringen — nicht mit dem Bagat, sondern mit Tarok-Neunzehn, spielt den Mond und dann den Bagat nach. C ist gezwungen, mit Coeur zu kommen; der Spieler impassirt mit dem Cavall und erreicht hierdurch die zum Gewinn erforderliche Anzahl von 36 Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 13.

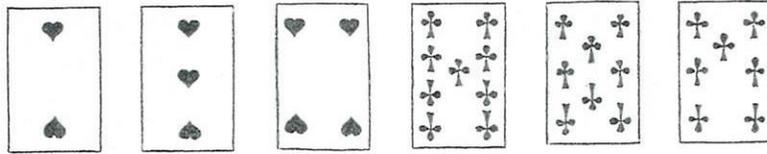
Der Spieler hat folgende Karten:



C, sein Gegner zur Rechten, hat:



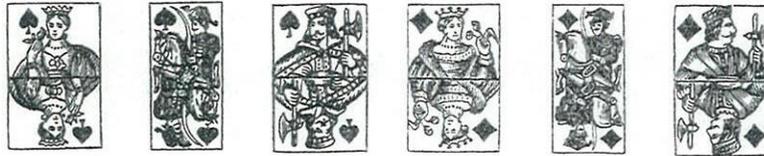
Im Talon verbleiben:



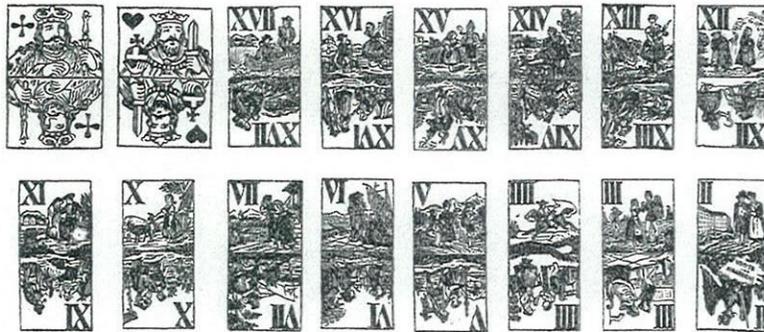
Der Spieler fordert, so oft er zu Stich kommt. Wie immer B auch spielen mag, er vermag weder den Ultimo zu bereiteln, noch auch den Gewinn des Solo für seine Partei zu erzielen. Er hat vier Tarokstiche, dagegen aber sechs, resp., da er mit Coeur-König den Stich behält, fünf Farbenkarten herauszubringen. — Hätte C den Anzug, so ändert das an dem Resultate nichts; er müßte Carreau oder Bique bringen und würde hierdurch seinen Neben B nicht unterstützen.

Auflösung der Aufgabe Nr. 14.

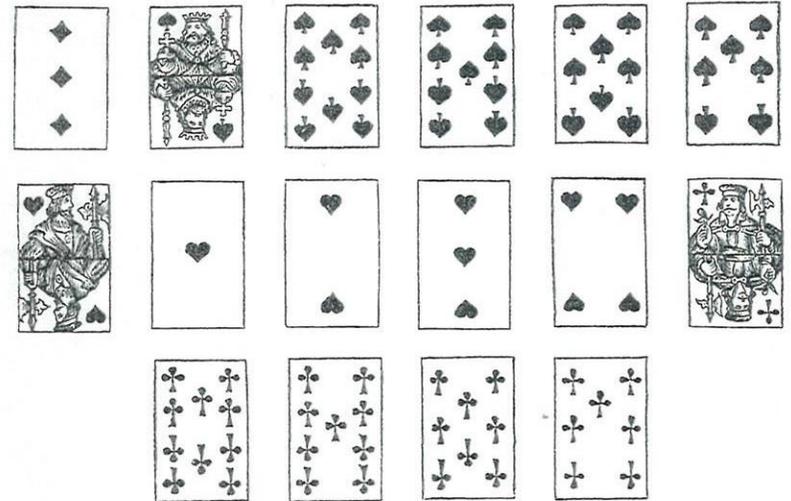
Im Talon lagen:



Der Spieler, B, hatte folgende Karten:



C hatte:

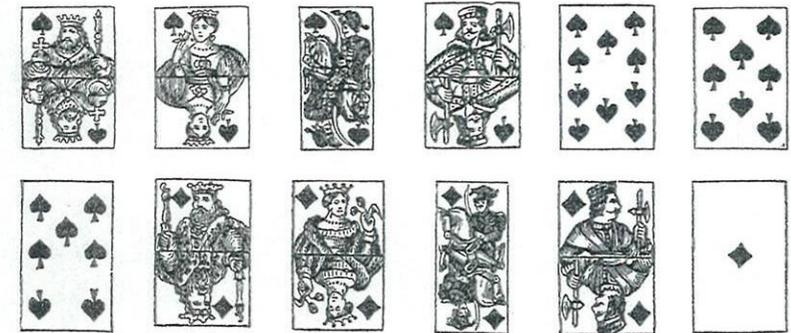


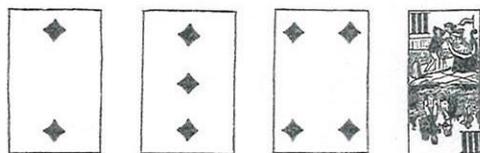
Der Gang des Spiels ist leicht ersichtlich.

Auflösung der Aufgabe Nr. 15.

Der Spieler nimmt Treff-Buben und Tarot-Vierzehn auf und verlegt Treff-Buben und Coeur-Vier.

C, der Gegner zur Rechten des Spielers, hat folgende Karten:



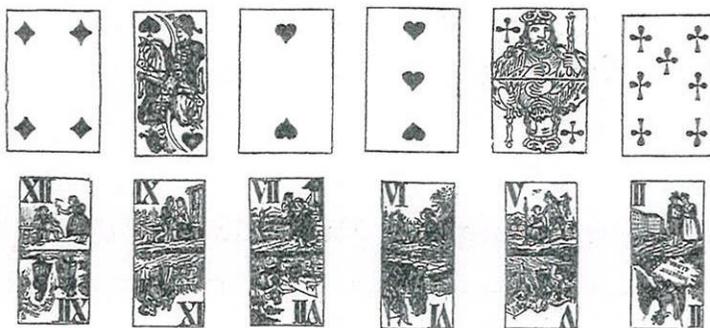


A beginnt mit seiner Peitsche in Treff (beliebig); B atouirt mit Tarok-Zwanzig und fordert mit seinen übrigen Stechern so lange, bis A taroklos geworden; er setzt mit Coeur-As fort, befreit Coeur-Dame und Drei und gewinnt, da er $35\frac{2}{3}$ Points erreicht, das Spiel.

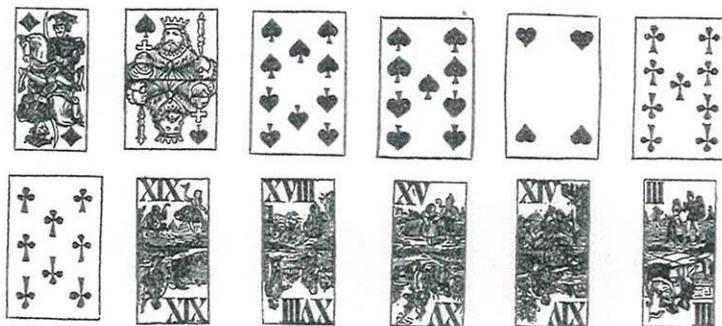
Auflösung der Aufgabe Nr. 16.

Die Vorhand hat Treff-Dame und Buben, sowie Pique-Buben verlegt.

B hat folgende Karten:



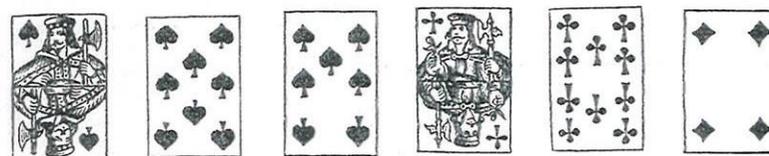
D hat:



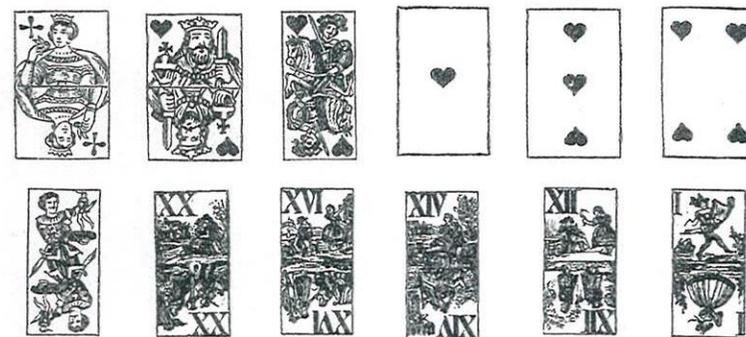
A beginnt mit Carreau-König und setzt mit klein Carreau fort. D zu Stich gelangt, bringt klein Pique nach. Der Spieler behält dies mit der Dame und forcirt mit seiner Carreaufarbe. — C kann mit seinen Taroks vorerst nur zwei Stiche (mit Stüs und Mond) erzielen, mithin nur zwei Farbenkarten herausbringen. Erst im vorletzten Stich verwertet sich sein letzter Tarok auf klein Pique, und A ultimirt den Bagat, wie sein Helfer den gerufenen König.

Auflösung der Aufgabe Nr. 17.

Im Talon verbleiben folgende Karten:



C, der Helfer des Spielers, hat:



D, der zur Linken des Spielers sitzende Gegner, hat die nachstehenden Karten:

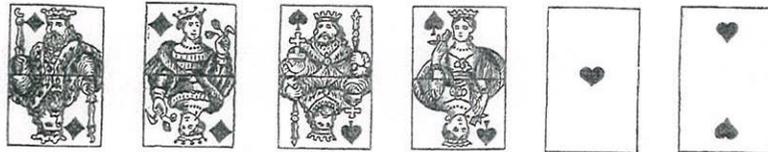




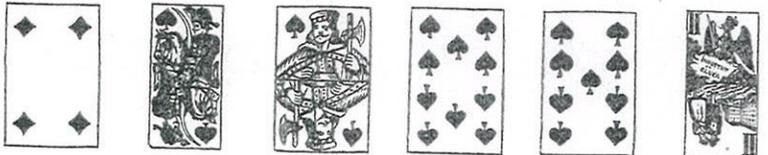
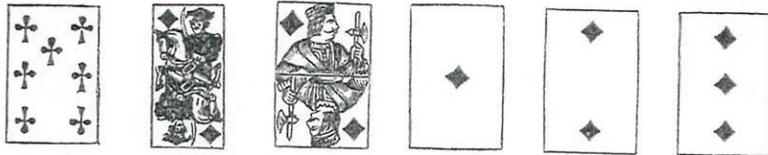
Vorhand spielt Pique-König an; B atouirt; C übernimmt und zieht klein Coeur nach. Der Spieler bleibt mit der Dame beim Stich und forcirt mit seiner Piquesfarbe, während sein Aide C, der stets zu Levée kommt, mit Coeur so lange forcirt, bis sein König blank steht. — Im zehnten Stiche zieht C den befreiten Coeur-König ab, für die beiden letzten Stiche behält er Treff-Dame und den Pagat, welche, wie alle vorangegangenen, ihm und dem Spieler zufallen.

Auflösung der Aufgabe Nr. 18.

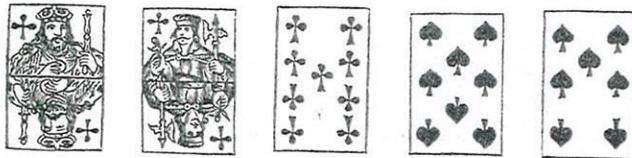
Im Talon befinden sich folgende Karten:



B hat:



D hat:

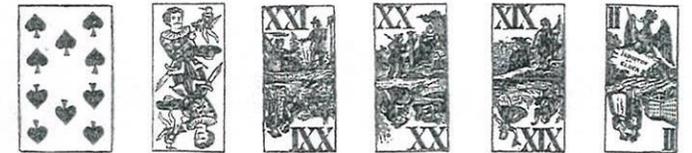
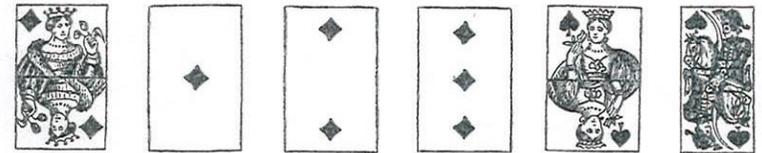


Der Spieler forcirt mit seiner Peitsche in Coeur, während sein Helfer D, so oft er zu Stich kommt, klein Tarot nachbringt. — C kann infolge dieser Spielweise der Gegenpartei im besten Falle nur zwei Stiche (mit Pagat und Stüs) machen, mithin mit seinem Aiden B weder den Gewinn der Partie erzielen, noch auch das Ultimiren des gerufenen Königs bereitlein.

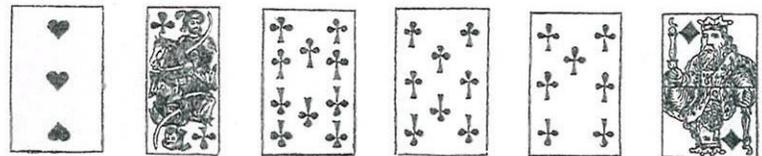
Auflösung der Aufgabe Nr. 19.

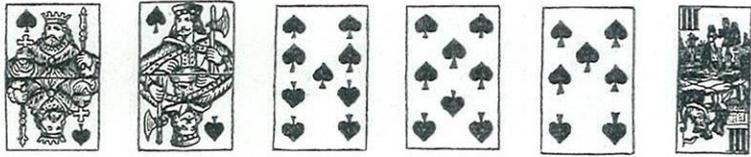
Der Spieler hat Tarot-Sechzehn, Bierzehn, Zwölf und Zehn hereingenommen und Carreau-Cavall, Buben und Bier, sowie Treff-Buben verlegt.

Strohmann B hat folgende Karten:



Strohmann D hat:

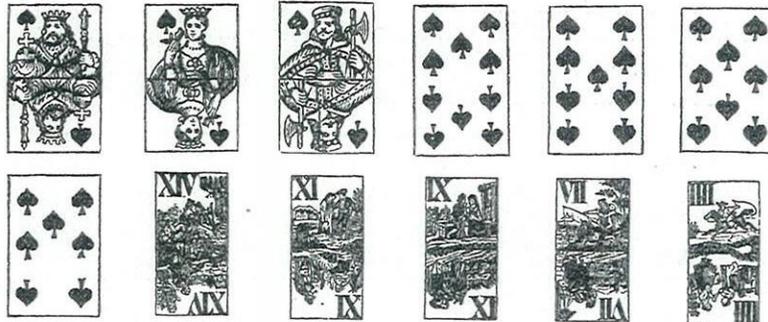




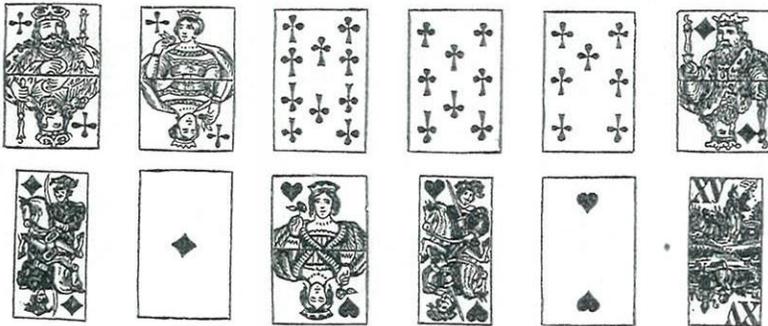
A zieht Coeur beliebig an, das er im Strohmännchen behält. Er verwertet nicht allein die vier majoren Stecher seines Strohmännchens auf Coeur, sondern auch dessen Tarot-Zwei auf klein Treff und bringt mittelst der aus dem Strohmännchen nachgezogenen drei Blatt Carreau und zwei Blatt Pique fünf Tarots des Gegners C, dem er überdies durch das Forciren mit Coeur vier Trümpfe entzieht, unters Messer. — Im ersten Stiche fordert der Spieler seinem Gegner den letzten Tarot ab, für den zwölften verbleibt ihm ein freies Coeur.

Auflösung der Aufgabe Nr. 20.

A hat folgende Karten:



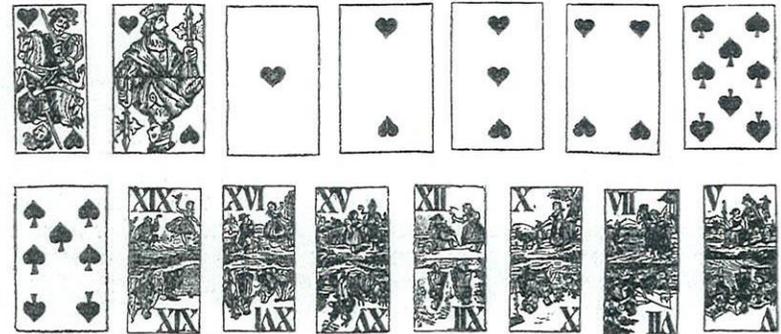
C hat:



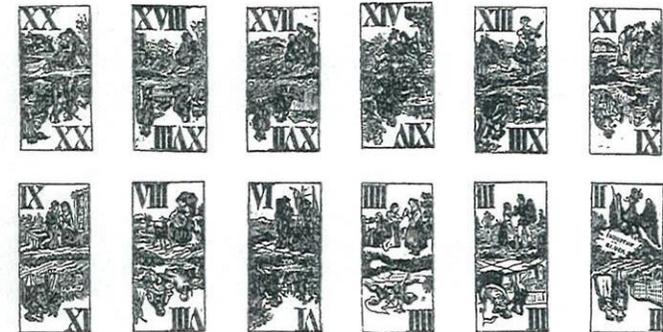
Strohmännchen D hat die ausstehenden Karten; sie sind irrelevant. Vorhand hat neben ihren fünf Tarots nur eine Farbe, Pique, und zieht dieselbe (beliebig) an. Wie immer B auch spielen mag, die Gegner müssen einen Stich machen; legt er einen seiner fünf majoren Stecher vor, so muß sich später der in der Vorhand einquieme sitzende Tarot-Bierzehn verwerten, atouirt der Spieler aber mit einem kleineren Tarot, etwa mit XIII oder XII, so sticht C, der in Pique renonce ist, mit Tarot-Fünfzehn. In beiden Fällen wird der Volat bereitet.

Auflösung der Aufgabe Nr. 21.

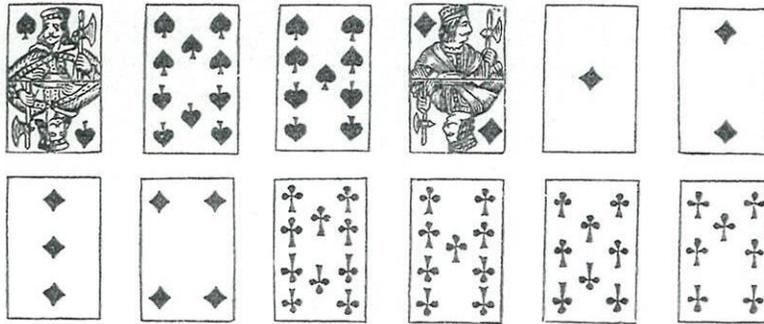
B hat folgende Handkarten:



Er findet in seinem Talon folgende Karten:



Der Talon des Aufnehmers enthält nachstehende Karten:



Der Aufnehmer kann in Tarot nur zwei Stiche mit Sküs und Mond = $9\frac{1}{3}$, in Pique mit König und Dame ebenfalls zwei = $8\frac{1}{3}$, endlich in Coeur mit König und Dame zwei Stiche = $8\frac{1}{3}$, mithin im Ganzen nicht mehr als 26 Points erlangen.

Auflösung der Aufgabe Nr. 22.

A spielt Coeur-Aß; B übernimmt mit dem Buben und zieht Treff-Zehn nach; A sticht mit dem Bagat und läßt den Sküs und dann Tarot-Wierzehn folgen. B sticht mit dem Mond und bringt Pique-Acht; A übernimmt mit dem Caball und erwidert diese Farbe; B sticht mit dem König, zieht Pique-Bube ab und muß (beim Levée) schließlich Coeur bringen, wodurch sein Gegner auch Coeur-Dame einheimst und die Partie gewinnt.

B hätte das Spiel gewinnen müssen, wenn er das gegnerische Coeur-Aß mit Coeur-Bier bedient hätte. Sein Stechen mit dem Buben entspricht der von A beim Anziehen der Coeurfarbe gehegten Intention und macht es dem Aufnehmer nunmehr unmöglich, eine der beiden gegnerischen Figuren zu erreichen. — Alle anderen Varianten, welche B nach diesem Stiche wählen könnte, führen zu dem gleichen Resultate.

Auflösung der Aufgabe Nr. 23.

Der Aufnehmer gewinnt die Partie, und zwar dadurch, daß er als erste Karte Carreau-Drei spielt und es damit seinem Gegner unmöglich macht, im Verlaufe des Spiels eventuell Carreau-Zwei zu defaussiren. B übernimmt mit Carreau-Zwei (das Stechen mit

dem Caball würde den Buben des Aufnehmers befreien und den Verlust der Partie für B bedeuten). Es entwickelt sich nun folgendes Spiel: B bringt Pique-Zehn; A atouirt und spielt Tarot (beliebig); B übernimmt diesen, fordert mit Sküs und seinem zweiten majoren Tarot die beiden Tarots des Gegners ab und spielt den nunmehr befreiten Pique-König. Der Aufnehmer wirft Coeur-König ab und fängt, da B Carreau bringen muß, mit seiner Dame dessen Caball ab, welcher Stich die Partie zu seinen Gunsten entscheidet.

Auflösung der Aufgabe Nr. 24.

Der Gegner, A, zieht als erste Karte klein Tarot an; B (der Aufnehmer) sticht den Mond ein und läßt Tarot-Elf folgen. A übernimmt diesen mit dem Sküs und unterläßt es, den Bagat abzuholen; er setzt vielmehr mit Treff-Zehn fort, die sein Gegner mit dem Bagat atouirt. Der Aufnehmer ist hierdurch gezwungen, Coeur zu bringen und erlangt nur mehr einen Stich mit Coeur-König und mit diesem im Ganzen $35\frac{1}{3}$ Points.

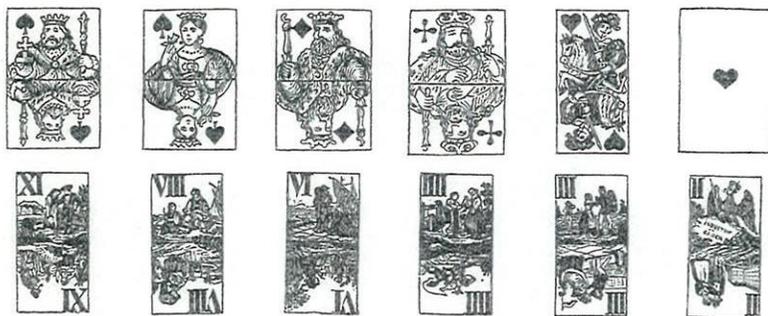
Auflösung der Aufgabe Nr. 25.

Der Aufnehmer kann die Partie nur dann gewinnen, wenn er mit Carreau-Dame den Caball des Gegners abfängt; zu diesem Zwecke müßte er aber den Bagat opfern, sowie auf den gegnerischen Coeur-König verzichten; seine Partie wäre sonach unrettbar verloren. — Um die beiden Carreaufiguren und auch den Coeur-König mit dem Bagat einzubringen, bietet sich ihm nur eine Chance, und zwar die, daß er seinem Gegner die Vermutung nahe legt, die verdeckte Karte sei der Bagat. Er unterläßt es daher „tous les trois“ anzufagen, zieht Sküs, Mond und Tarot-Sechzehn ab und läßt Pique-Caball folgen. A atouirt diesen; er setzt, da tous les trois nicht gemeldet worden, den Bagat im Talon des Aufnehmers voraus und nimmt den Gewinn der Partie für sich als gesichert an; er sucht aber auch B zum Ultimo zu zwingen, den er mit Tarot-Fünfzehn vereiteln will, und spielt den nunmehr vermeintlich befreiten Coeur-König.

Der Aufnehmer sticht mit dem Bagat, zieht Pique-Buben nach, decouvriert Carreau-Dame, erlangt mit dieser, da sein Gegner am Spiel ist, auch dessen Caball und erzielt sonach 37 Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 29.

Der Spieler hat Carreau-Dame und Treff-Dame verlegt.
C hat folgende Karten:



Die Karten seines Aiden B sind irrelevant.

Angeichts der vom Spieler angesagten „Zehn Tarot“ und seiner Volatmeldung setzt C im Hinblick auf seine eigenen drei Könige voraus, daß A neben seinen zehn Tarots nur noch den ausstehenden vierten König, Coeur, und den Buben gleicher Farbe besitzt. — Der Spieler fordert; nachdem C tarotlos geworden, wirft er Treff- und Carreau-König, Pique-König und Dame ab und behält Coeur-Cavall und Aß zurück. — Diese zwei Karten sichern ihm gegenüber den beiden Coeur des Spielers einen Stich und vereiteln mithin den Volat.

Auflösung der Aufgabe Nr. 30.

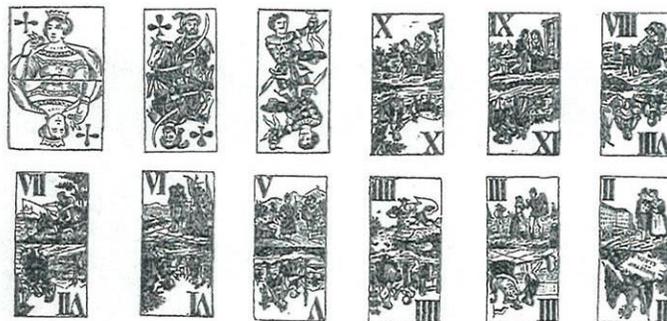
Im Talon verbleiben:



A hat folgende Karten:



C hat:



Variante a.

A spielt Coeur-König, B atouirt mit Tarot-Zwanzig, C sticht mit dem Sküs und zieht Treff-Dame nach. A atouirt mit dem Mond und bringt beliebig Carreau oder Pique. Der Spieler macht die restlichen Stiche — Pagat Ultimo.

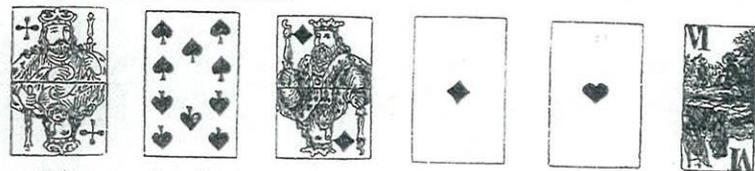
Variante b.

A spielt Coeur-König (oder, was für das Spiel gleichbedeutend, Carreau oder Pique); B atouirt mit Tarot-Zwanzig; C lachirt; B fordert (beliebig); A sticht mit dem Mond und bringt eine beliebige Farbe; B atouirt; C übernimmt mit dem Sküs und zieht Treff nach; B kommt mit Treff-König zu Stich, er zieht sieben majore Tarots ab und ultimirt den Pagat.

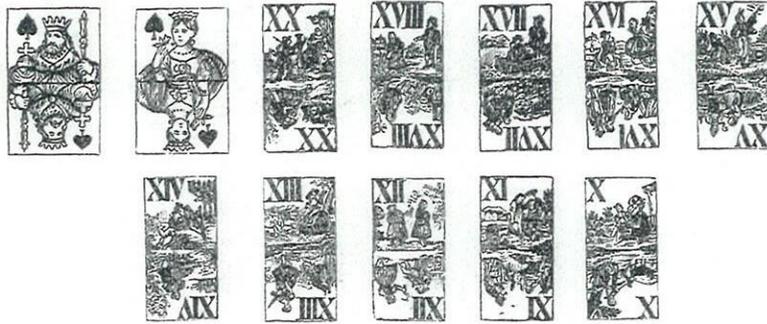
In beiden Varianten gewinnt der Spieler, wie leicht ersichtlich, auch den Solo.

Auflösung der Aufgabe Nr. 31.

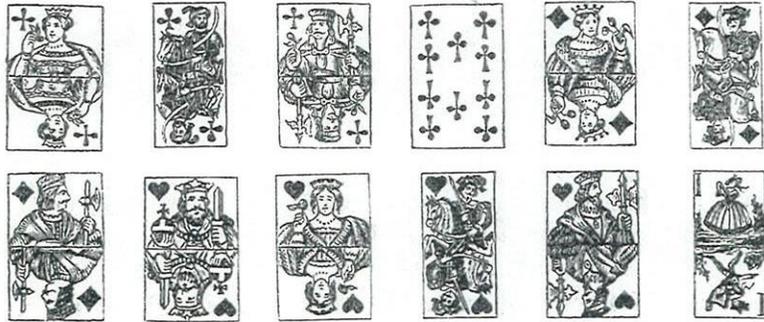
Im Talon verbleiben:



Der Spieler hat folgende Karten:



C hat:



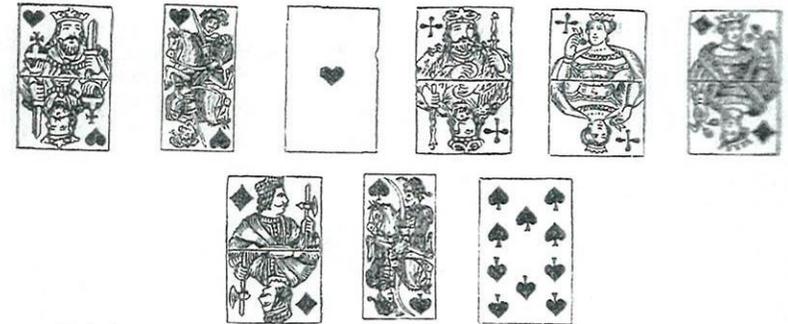
Die Gegner bringen mit Stüs, Mond und Tarot-Neunzehn auch den Pagat, sowie Coeur-König und Dame ein und erzielen einschließlich der Talonkarten nicht mehr als 32 Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 32.

Folgende Karten wurden verlegt:



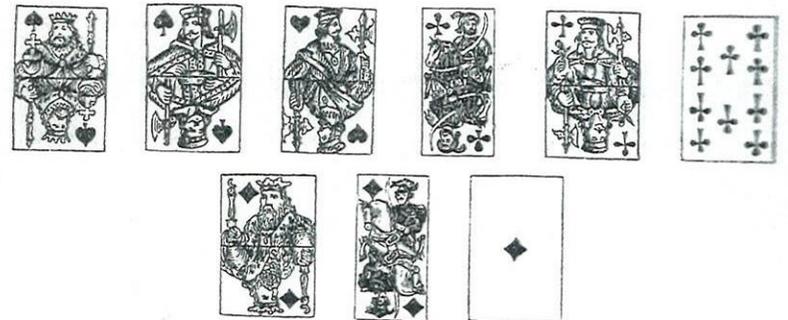
B hat:



C hat:



D hat:

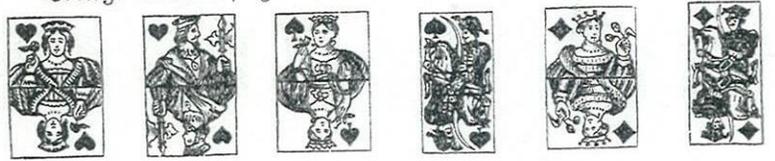


C hat sich durch seine Ansagen als Gegner des Spielers decouvriert, es kann mithin auch für B und D kein Zweifel darüber sein, daß der Spieler die Partie allein durchzuführen habe. (Die ausstehenden vier Tarots wurden verlegt.) — Die Gewißheit, daß C im Besitze von neun Tarots mit dem Stüs den Mond, und mit einem kleinen Tarot den Pagat des Spielers abfangen, sonach die beiden letzten Stiche machen werde, veranlaßt D, der bei seinem Aiden B die Könige von Coeur und Treff weiß, „tous les quatre“ anzusagen.

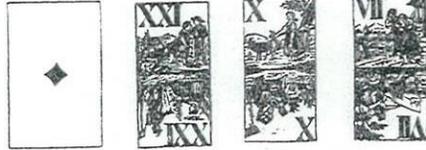
Die vom Spieler gebrachten sieben Tarots werden von C lachirt. Dieser fängt im vorletzten Stiche den Mond, im letzten den Pagat des Spielers ab. B und D schmieren je zwei Könige.

Auflösung der Aufgabe Nr. 33.

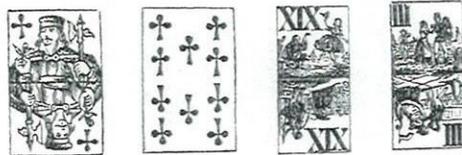
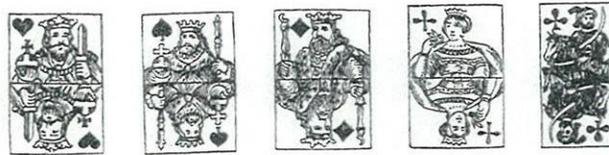
Verlegt wurden folgende Karten:



B hat:



C hat:



Mit Rücksicht darauf, daß D Solo spielt und „Acht Tarok“ gemeldet hat, ist es dem C, welcher selbst drei Könige besitzt, vollkommen klar, daß die neunte Karte des Spielers keine andere als der ausstehende vierte König, Treff, sein kann. C besitzt vier Blatt Treff, sein Aube B muß daher in dieser Farbe renonce sein und dadurch die Möglichkeit erhalten, den troisième sitzenden Mond, wie folgt, einzubringen: Nachdem der von der Vorhand angezogene Tarok-Zwanzig durchgelassen worden ist, muß C unzweifelhaft mit Tarok-Neunzehn demnächst ans Spiel kommen. Er zieht Treff (beliebig) an, der Spieler bedient mit dem König, Vorhand atouirt (beliebig), B übernimmt mit dem Mond.

Dritter Teil.

Das Tarok mit 78 Blättern.



Wie bereits in der Einleitung erwähnt, wurde das Tarok früher allgemein mit 78 Karten gespielt. Die übergroße Reichhaltigkeit des Spielmittels, welche das Spiel zu einem ebenso zeitraubenden, als schwierigen gestalten, veranlaßten die Reducirung des Kartenpacks auf 54, resp. 42 Blätter, wodurch in der Folge alle anderen im I. Teile besprochenen Tarokarten entstanden sind. In Südbayern, der Schweiz und in Tirol hat sich jedoch das mit der größeren Anzahl von Karten gespielte Tarok erhalten, und wir würden daher unser Buch nicht für vollständig erachten, wenn wir nicht auch dem ältesten aller Tarokspiele, dem Groß-Tarok eingehende Erörterung widmeten.

Die zu diesem Spiele zur Verwendung gelangenden 78 Karten haben wir bereits in der Einleitung im Bilde vorgeführt, daselbst ist auch deren Rangordnung ersichtlich. Ihr Zählwert ist der gleiche, wie in den Spielen mit 54 und 42 Blättern; die 24, resp. 36 Latons, welche das Groß-Tarok mehr enthält, gelten je $\frac{1}{3}$ Point, das ganze Spiel zählt demnach 78 Points.

1. Groß-Tarok.

Dasselbe wird gewöhnlich unter drei Personen gespielt; bei vier Teilnehmern ruht stets der dem Kartengeber zur Rechten Sitzende als „König“. Die Bestimmung der Sitzplätze sowohl, als auch die der ersten Donne wird in derselben Weise vorgenommen, wie in den bereits behandelten Tarokarten. Der Kartengeber läßt seinen Nachbar zur Rechten abheben und reicht sodann die Karten in Würfen zu fünf Blättern links herum. Der fünfte und letzte Wurf enthält für seine Partner ebenfalls fünf, für ihn selbst aber acht Karten. Der Geber, der nunmehr 28 Blätter besitzt, legt drei beliebige Karten in den Scat. Nach vollzogener Donne nimmt jeder seine Karten auf und rangirt sie nach Farben und Taroks. Nachdem der Kartengeber den Scat gelegt und dies mit den Worten: „er liegt“ kundgegeben hat, erfolgen die Ansagen.

Angesagt werden:

a. In den Taroks: 1. Die Matadore; diese sind in erster Linie die drei Tarok-Honneurs, Sküs, Mond und Bagat, weiters die an den Mond oder an den Bagat oder an Beide sich der Reihe nach anschließenden Taroks; die letzteren werden bei dieser Ansage ebenfalls als Matadore angesehen. Jeder angesagte Matador zählt, die drei Tarok-Honneurs noch besonders, fünf Points. Der Sküs kann in beiden Ansagen der Matadore statt eines beliebigen Tarok verwendet werden. Hat sein Besitzer beispielsweise den Mond, Neunzehn, Achtzehn, Siebzehn, so springt der Sküs statt des fehlenden Tarok-Zwanzig ein und der Besitzer erhält dann

fünf Matadore bezahlt. — Der Sküs, Scis, Skys ist vermöge seiner besonderen Eigenschaften der deus ex machina dieser Tarokart. Er erscheint, wie oben bemerkt, bald als Tarok — er ist wie Mond und Pagat Tarok-Matador und hat wie diese einen Zahlwert von $4\frac{1}{3}$ Points —, bald als Figur, bald als Laton, bald auch als alle drei zusammen; er steht in Bezug auf die Rangordnung außer jedem Stichverhältnisse, d. h. er kann weder stechen, noch auch gestochen werden. Der Sküs wird als Tarok angesehen, wenn der Besitzer Tarok fordern und seine sonstigen Taroks referviren will, auch wenn von anderer Seite Tarok gefordert wird, kann der Sküs anstatt eines anderen Taroks verwendet werden. In beiden Fällen legt man den Sküs, ihn vorzeigend, mit den Worten: „ich sküsire mich“ (von excuser, scusare) in seine gemachten Stiche, aus welchen man dafür einen beliebigen Laton oder Tarok an Denjenigen abgiebt, der den letzten Stich behalten hat. Der gleiche Vorgang findet statt, wenn man für eine ausgespielte Farbe, in der man renonce ist, nicht einen seiner Taroks berühren, sondern diesen durch den Sküs ersetzen will.

2. Zehn Taroks angesagt, gelten ohne Rücksicht darauf, ob sie einander der Reihe nach folgen oder nicht, 10 Points, neun Taroks und der Sküs ebenfalls 10 Points; jeder Tarok über zehn gilt 5 Points.

Taroks werden, um etwaige Stecher nicht zu verraten, nicht vorgewiesen, der Ansagende muß aber erklären, ob er den Pagat besitzt oder nicht, also z. B. „Zehn Taroks avec“ (mit dem Pagat), oder „Zehn Taroks sans“ (ohne Pagat).

b. In den Farben: 1. Vier Figuren (die Quartmajor) einer Farbe, eine ganze oder natürliche Cavallerie = 10 Points.

2. Drei Figuren einer Farbe, ohne Rücksicht darauf, ob sie einander folgen, oder nicht und der Sküs — eine halbe oder sküsirte Cavallerie = 5 Points; diese Ansage hat jedoch, wenn die Vorhand bereits eine ganze

Cavallerie angesagt hat, nur dann Geltung, wenn die drei Figuren auf einander folgen (mithin die Terzmajor oder die Terz zur Dame).

3. Vier Könige, ein ganzes oder natürliches Königreich = 10 Points.

4. Drei Könige und der Sküs, ein halbes oder sküsirtes Königreich = 5 Points.

5. Vier Damen, vier Cavalle oder vier Buben gelten 5, mit dem Sküs 10 Points.

6. Drei Damen, drei Cavalle oder drei Buben gelten mit dem Sküs 5 Points, wenn der Ansagende drei Könige besitzt.

7. Sechzehn Latons gelten 16, fünfzehn derselben und der Sküs ebenfalls 16 Points. Jeder folgende Laton, über sechzehn, gilt 5 Points.

Die Ansagen erfolgen zunächst von der Vorhand — hat diese keine, so paßt sie —, dann von der zweiten und endlich von der dritten Hand. Sagt ein Teilnehmer früher an, als der Scat liegt, oder die zweite Hand früher, als dies die Vorhand gethan, die dritte Hand früher als eine oder beide der Vorhergehenden, so wird diese Ansage nicht bezahlt. Hat man bereits gepaßt, so gilt dann keine Ansage mehr. Will man einen Plan verdecken, so kann man eine Ansage verschweigen, dies geschieht häufig, wenn man sich stichfrei spielen will; in diesem Falle wäre es wenig geistreich, sechzehn Latons anzufagen.

Alle Ansagen werden noch vor dem ersten Ausspielen verrechnet, resp. bezahlt. Die eine gleiche Anzahl von Points involvirenden Ansagen heben sich gegenseitig, gelangen daher nur insofern zur Verrechnung, als der dritte Teilnehmer sie an jeden der beiden Ansagenden zu begleichen hat.

Das Berlegen in den Scat erfordert seitens des Kartengebers Aufmerksamkeit und Umsicht in Bezug auf die in seiner Hand verbleibenden Karten. Er hat vorerst auf das Ultimiren des Pagat in der Weise Rücksicht zu nehmen, daß er sich keine Renoncen schafft, um, falls er im Besitze einer größeren

Anzahl von Taroks, etwa 8 oder 9, und des Bagat ist, diesen ultimiren, oder wenn er den Bagat nicht in Händen hat, das Ultimiren desselben seitens eines Partners verhindern zu können. Hat der Kartengeber aber den Bagat mit nur wenigen, etwa 4—5 Taroks besetzt, so thut er gut daran, sich durchs Verlegen eine und wenn möglich zwei Renoncen zu schaffen, um den Bagat mit größerer Wahrscheinlichkeit einbringen zu können. Er hat ferner darauf Rücksicht zu nehmen, ob er sich stichfrei spielen oder die Vole (Volat) machen kann, weiters auf etwaige Ansagen, die er durchs Verlegen nicht zerreißen darf, und endlich auf die in der Partie zu erreichenden Points, weshalb er die ihm gefährdet erscheinenden Figuren sich ihres Zählwertes halber zu sichern strebt. Aus letzterem Grunde hat er blank sitzende Figuren auch dann zu verlegen, wenn er den Sküs besitzt, weil er sich im Verlaufe der Partie nur einmal sküsiren kann; desgleichen solche einer Farbe, in der er eine „Peitsche“ hat, namentlich dann, wenn sein Blatt nur wenige Taroks enthält. Ist der Scatist jedoch mit Taroks genügend versehen, so empfiehlt es sich für ihn, die Peitsche zusammenzuhalten. — Hat er neben dem Bagat noch zwei hohe Taroks, so ist es am besten, sämtliche drei Taroks zu verlegen (der Bagat würde ohnehin abgefangen werden); sitzen neben dem Bagat aber zwei kleine Taroks und hat der Ecartirende die Aussicht, sich stichfrei spielen zu können, so verlegt er Figuren, welche diese Operation erschweren oder gar vereiteln könnten. Bei einem starken Blatte (viele hohe Taroks und eine Peitsche), welches den Mond und auch den Sküs enthält, ist es, um die Vole (Volat) machen zu können, nötig, den Sküs in den Scat zu legen, wie das später des Näheren erörtert wird. Ist es unvermeidlich, eine Ansage zu zerreißen, um eine andere zu erhalten, so ist das Verlegen von Figuren dem von Latons vorzuziehen. Taroks dürfen nur dann verlegt werden, wenn der Kartengeber deren nicht mehr als drei besitzt; nicht ecartirungsfähig sind nur die vier Könige und der Mond.

Alle hier angeführten Rücksichten müssen in Betracht gezogen werden, eine oder die andere wird sich beim Verlegen stets geltend machen; collidiren zwei oder mehrere, dann ist es Sache des Gebers, das Richtige zu wählen. Für alle Möglichkeiten bestimmte Regeln aufzustellen, ist nicht durchführbar; Erfahrung und Combination müssen hier das Ihre thun.

Nachdem verlegt, die Ansagen gemacht und verrechnet sind, beginnt das Spiel.

Farbe muß mit Farbe, Tarok mit Tarok bedient werden; ist ein Teilnehmer in der angespielten Farbe renonce, so muß er dieselbe atouiren, mit Tarok stechen. Von dieser Regel abzuweichen, steht nur dem Besitzer des Sküs zu. Derselbe hat weiters das Recht, eine blank sitzende Figur zu schützen, indem er, statt dieselbe zuzugeben, sich sküsirt; dasselbe kann er thun, wenn er einen Laton reserviren will, um mit demselben seinen Gegner ans Spiel bringen und ihn dadurch verhindern zu können, sich stichfrei zu spielen. Man kann sich in jeder Partie nur einmal, und zwar nicht mehr nach dem 20. Stiche sküsiren; hat man dies verabsäumt, so fällt der Sküs dem Gegner zu. Beim Sküsiren ersetzt man den Sküs durch ein Blatt aus den bereits gemachten Stichen, nie aber aus dem Scat, der den Mitspielenden geheim bleiben soll; hat man noch keinen Stich erzielt, so trägt man den schuldigen Laton später nach. Das helfende Eingreifen des Sküs ist für seinen Besitzer namentlich dann von Wert, wenn er nicht bereits entdeckt, d. h. gelegentlich einer Ansage vorgewiesen worden ist.

Das Ultimiren des Bagat wird, wie bei allen anderen Tarokspielen, auch im Groß-Tarok angestrebt und bei einer gewissen Anzahl von Taroks durch das Forciren mit einer Peitsche oft zuwege gebracht. Hat man den Sküs und einige hohe Stecher in den Taroks und daneben eine Peitsche, so kann man auch mit einer verhältnismäßig geringen Anzahl von Taroks den Bagat ultimiren; allerdings darf man in keiner Farbe renonce sein, damit man seine Taroks nicht zu oft verstecken muß, während man mit der Peitsche die Gegner in den Taroks

schwächt. Die Vorhand hat in ähnlichem Falle durch das erste Ausspielen die größere Chance; dieses Tempo ist häufig für den Ultimo entscheidend. In wie weit der Ultimo bei einem minder starken Blatte durch eine günstige Kartenverteilung ermöglicht wird, muß die Uebung lehren. Spielt ein Teilnehmer auf Bagat Ultimo, so verbinden sich die beiden anderen, um seine Absicht nach Möglichkeit zu vereiteln; sie erreichen dies wohl am besten durch Anspielen von langen Farben. (Figuren dürfen hierbei nicht geschont werden.) — Hat man ein zu schwaches Blatt, um den Ultimo durchzuführen, so sucht man den Bagat rechtzeitig einzustechen, um der Strafe des Abfangens — 5 Points — zu entgehen. Einen schwach besetzten Bagat in der Mittelhand einstecken zu wollen, ist gefährlich, da die Rückhand in der gebrachten Farbe gleichfalls renonce sein kann. Ist es auf andere Weise nicht möglich, den Bagat einzubringen, so muß man dies wohl auch in Mittelhand versuchen; ist gar keine Möglichkeit vorhanden, ihn einzuheimsen, so giebt man ihn rechtzeitig zu und hält die etwa zur Erlangung feindlicher Figuren nötigen Taroks zurück.

Der ultimirte Bagat zählt 15, der im letzten Stich abgefangene die gleiche Anzahl von Points.

Wird der Bagat im Laufe des Spiels eingebracht, so erhält der Besitzer von jedem Partner, wird er aber abgefangen, so zählt er an jeden 5 Points.

Gleichwie den Bagat, kann man auch jeden König oder den Mond ultimiren; derartige Ultimi gelten 10 Points.

Für einen im Spiele abgefangenen König sind 5 Points zu zahlen, für den eingeheimsten erhält man 5 Points. Eine Ausnahme hiervon bildet der abgeworfene König beim Stichfreispiel.

Hat man keine oder nur wenige kleine Taroks, daneben eine oder auch zwei Weitschen, so kann man sich mit großer Wahrscheinlichkeit stichfrei spielen; bei nur wenigen Taroks ist es natürlich besser, wenn man keine Renoncen hat, weil eine Fehlfarbe, wenn gebracht, mit Tarok gestochen werden müßte.

Mit dem Mond, oder den beiden Taroks XX und IXX in Händen ist das „Misère“ (Stichfreispiel) unmöglich.

Versuchen zwei Teilnehmer stichfrei zu werden, so ist das ein grober Fehler, denn erlangen es beide, so macht dann der dritte die Bole und die Stichfreien erhalten für ihre glücklich vollführte Operation nicht nur kein Entgelt, sondern müssen auch noch die Kosten der Bole tragen.

Daß man, um stichfrei zu werden, stets die angespielte Karte mit einer niedrigeren bedient, ist selbstverständlich, sei es nun eine Farbenkarte, oder ein Tarok.

Um das Misère zu verhindern, bringen die Gegner kleine Taroks, und wenn dies nicht von Erfolg ist, wechselweise Farben, um so die etwaige Renonce Desjenigen zu treffen, der stichfrei bleiben will. Dieser ist dann oft gezwungen, die Fehlfarbe zu atouiren, wodurch die beabsichtigte Operation vereitelt wird. Man kann die Intention, stichfrei zu werden, schon bei Beginn des Spiels oder nach dem 12. Stiche bekannt geben.

Ist das Misère nicht angesagt worden, so erhält man von jedem Partner 26 Points und was dieselben in ihren Stichen zählen, wird nicht bezahlt.

Hat man Figuren und hohe Taroks eingeworfen, muß aber dennoch vor dem 13. Stich einen solchen behalten, so kann man seine Karten einwerfen, ohne mehr zu bezahlen, als die Gegner in ihren Stichen haben; hiervon werden die eventuell in den Scat gelegten Points abgerechnet. Nach dem 13. Stiche kann man die Karten ebenfalls einwerfen, die Gegner erhalten dann so viel bezahlt, als man in den übrig bleibenden Karten und dem Scat hat.

Die vor Beginn der Partie erfolgte Ansage des Stichfreispielens bedingt außer den 26 Points noch weitere 10 Points; die vor dem dreizehnten Stiche erstattete Ansage gilt 26 + 5 = 31 Points, Beide sowohl im Falle des Gewinns wie in dem des Verlustes vice versa.

Um eine Vole machen zu können, sind mindestens 9 bis 10 vom Mond abwärts geschlossene Taroks (etwa 7 majore Stecher), ferner eine Beitsche und in einer zweiten Farbe etwa die Terzmajor (König, Dame und Caball) erforderlich. Der Kartengeber legt mit solchem Blatte den etwa in seiner Hand befindlichen Sküs, wie schon früher erwähnt, in den Scat; die Vorhand oder Mittelhand kann im Besitze des Sküs niemals eine Vole machen, weil der Sküs kein Stechblatt ist und das Aushilfsmittel des Scartirens nur der letzten Hand möglich ist.

Beabsichtigt man die Vole, so fordert man mit den höchsten Stechern, um die Gegner vorerst taroklos zu machen, spielt dann die Beitsche ab und sucht die Gegner zum Verwerfen von etwa in anderen Farben möglichen Stichen zu zwingen.

Die Gegner müssen, wenn ihnen die Vole droht, sehr umsichtig vorgehen und genau darauf achten, wie viel Blätter von jeder Farbe schon „heraus“ sind. Hat ein Gegner in einer Farbe nur dann möglicherweise einen Stich, wenn er einmal mit derselben nicht bedienen mußte und ist er im Besitze des Sküs, so sküfirt er sich und vereitelt dadurch die Vole.

Besitzt derjenige Teilnehmer, welcher die Vole macht, auch den Bagat, und befreit er diesen für den letzten Stich, so ergeben sich für ihn 26 Points für die Vole und 15 Points für den Ultimo, mithin im Ganzen 41 Points.

Die Vole kann auch angesagt werden: 1. gleich beim ersten Ausspielen, sie gilt dann 52 Points; 2. nach dem zwölften Stiche, in welchem Falle sie $26 + 12 = 38$ Points bedingt; 3. nach dem neunzehnten Stiche, wobei sie mit $26 + 5 = 31$ Points vergütet wird.

Wird die sub 1 angesagte Vole verloren, so zahlt der Ansagende 52 Points abzüglich der in seinen Stichen befindlichen Points. In den anderen Fällen hat er 38, resp. 31 Points zu zahlen, doch werden auch hiervon die Points, welche er erzielt hat, in Abrechnung gebracht.

Bei der durchgeführten Vole fallen die Prämien für die eingeheimsten Honneurs selbstverständlich weg.

In der Regel spielt jeder Teilnehmer auf eigene Faust und trachtet so viele Stiche resp. Points als möglich einzubringen. Diejenige Anzahl von Points, die ein Teilnehmer über 26 erreicht, wird ihm als Gewinn vergütet; Derjenige, welcher weniger als 26 erlangt, hat die zu dieser Anzahl noch fehlenden Points zu zahlen. — Es verbinden sich jedoch zwei Teilnehmer gegen den dritten, wenn dieser a. sich stichfrei spielen, b. die Vole machen, oder c. den Bagat ultimiren will.

Schließlich sei noch erwähnt, daß beim Groß-Tarok, wie bei den im 1. Teile besprochenen Spielen, das stille Mitzählen der verstochnen Taroks unerlässlich ist; jeder Teilnehmer muß stets au fait sein, wie viele und welche Taroks noch ausstehen. Ebenso ist es für Jeden notwendig, den Stand der Farbenarten jederzeit genau zu kennen; allerdings ist dies bei der großen Anzahl (40) von Latons nicht leicht, wie denn das Groß-Tarok überhaupt mehr Schwierigkeiten als jede andere Tarokart bietet. Eine Abart des Groß-Tarok ist

2. Das Tarok-V'ombre,

welches die gleichen Grundzüge, jedoch mit der Modification enthält, daß sich hier stets ein Teilnehmer zum Hauptspieler, V'ombre, aufwirft, welchem zwei Gegner gegenüberstehen, die gemeinsam gegen ihn operiren.

Das Tarok-V'ombre hat drei Spiel-Kategorien: a duo, ad uno und Solo. Der Solo ist das höchste, a duo das niedrigste Spiel, welches durch ad uno und Solo überboten wird; ad uno wird vom Solo überboten; selbstredend kann der Vormann stets das vom Nachmanne gesteigerte Spiel selbst behalten.

Verbleibt einem Teilnehmer das niedrigste Spiel, a duo, so tauscht er zwei seiner Handkarten gegen die gleiche Anzahl bei der Gegenpartei sitzender Karten aus; die Wahl derselben ist ihm überlassen. Gewöhnlich wählt er den Mond, den

Sküs*) oder einen König, mitunter auch, wenn er eine größere Anzahl von Taroks besitzt, den Bagat. Für jede abgeforderte Karte hat der Spieler dem früheren Besitzer derselben 5, für den Mond jedoch 10 Points zu entrichten.

Im *ad uno* tauscht der Spieler nur eine, im *Solo* gar keine Karte ein.

Um einen *Solo* unternehmen zu können, sind daher viele Taroks, und hohe Zählkarten (ein oder zwei Könige), jedenfalls aber eine oder zwei Renoncen unerlässlich; in letzterem Falle dürfen die Könige mangeln.

Zum Gewinn der Partie sind für den Spieler 40 Points (1 mehr als die Hälfte der Points, die das ganze Spiel enthält) erforderlich. Die über 39 erreichten Points werden als Gewinn-Points vergütet.

A duo wird mit 20 Marken bezahlt und jeder über 39 erlangte Point doppelt angerechnet, *ad uno* mit 30 Marken und jeder Point über 39 wird dreifach vergütet. *Solo* bedingt 60 Marken und jeder Point über 39 gilt sechsfach. Die *Bole* wird im *a duo* mit 200, im *ad uno* mit 300, im *Solo* mit 600 Marken honorirt.

In manchen Kreisen wird in der Weise gespielt, daß vorerst drei Karten als *Talon* gelegt werden und demnach der Kartengeber ebenfalls nur 25 Karten erhält. Der Spieler kauft den *Talon* und legt drei Blätter in den *Scat*, dessen Inhalt für ihn zählt.

Eine weitere Abart des Groß-Tarok ist

3. Das Tarok unter vier activen Teilnehmern.

Bei demselben bilden je zwei Teilnehmer die eine, und die beiden anderen die Gegenpartei.

Die Parteiensonderung geschieht entweder derart, daß a. je zwei sich gegenüberstehende Teilnehmer gemeinsam spielen oder

*) Um eine blanke Dame, einen doubleton sitzenden Cavall, einen troisieme sitzenden Buben oder auch den Bagat neben 7 bis 8 Taroks zu decken, sich in solchem Falle sküsiren zu können.

b., daß einer der Mitspielenden den Besitzer eines Königs zur Hülfeleistung ruft oder auch gegen drei Gegner allein spielt.

a. Bilden je zwei einander gegenüberstehende Spieler eine Partei, so erhält jeder 19 Karten in Würfen zu 5, 5, 5 und 4, der Kartengeber aber im letzten Wurf 6 Blätter; er legt dann aus seinen Handkarten zwei Blätter in den *Scat*. Taroks dürfen nicht *scatirt* werden. Die Ansagen erhält jeder Spieler gesondert, mithin auch vom *Socius*, bezahlt.

Vier Spiele machen eine Partie, zu welcher 36 Points gehören; werden in einer Partie mehr als 36 Points erzielt, so wird das Plus für die nächste Partie übertragen. Erlangt eine Partei 72, so wird ihr die Partie doppelt bezahlt. Dergleichen wird auch eine Partie doppelt honorirt, in welcher die Gegenseite gar kein Point erzielt hat; ist dies 72 Points gegenüber der Fall, so gilt die Partie vierfach.

b. Wird die Parteiensonderung durch das Rufen eines Königs vorgenommen, oder spielt Einer gegen Drei, so werden vor Beginn des Spieles die beiden schwarzen Affe aus dem Pack genommen, das, nunmehr 76 Blätter enthaltend, wie folgt ausgegeben wird: Jeder erhält 18 Karten in Würfen zu 5, 5, 4 und 4, dem Kartengeber, der im letzten Wurf acht erhält, verbleiben 22 Karten, von denen er vier in den *Scat* legt.

Die *Vorhand* kann entweder allein ein Spiel unternehmen, oder rufen, oder auch passen. Ruft die *Vorhand* einen König zu Hilfe, so ist der Besitzer desselben der *Socius* des Spielers. Will der Spieler ohne *Aden* die Partie unternehmen, so kann er entweder ein Blatt abfordern, welches einer seiner Gegner in Händen hat, oder *Solo*, d. h. mit den Handkarten allein spielen. Hier muß bemerkt werden, daß der Spieler jedes beliebige Blatt mit Ausnahme des *Sküs* eintauschen kann. Die Honorirung der eingetauschten Karte beträgt fünf, und wenn es der *Mond* ist, zehn Points.

Die Points, die über 60 erreicht werden, werden honorirt. *Ultimi* zählen in dieser Tarokart nicht.

Von den Ansagen, die stets vor Beginn des Spieles erstattet werden müssen, zählen nur 10 Taroks *avec* und *sans*,

drei und mehr Matadore vom Mond abwärts, eine natürliche und eine stüfirte Cavallerie, und ein ganzes Königreich.

Hat der Spieler vor Beginn der Partie Matadore gemeldet, so erhält er diese nicht allein von den beiden Gegnern, sondern auch von seinem Widen vergütet.

Die Matadore des Socius, welche sich an jene des Spielers anschließen, werden am Schlusse des Spieles an Beide vergütet, bezgleichen die des Spielers, welche sich an die des Socius anschließen.

Anhang.

Tarok-Codex.



Häufig entstehen am Spieltische Meinungsdiverfenzen in Bezug auf die Gefetze und Usancen des Tarok und es macht sich in solchen Fällen das Bedürfnis nach einem fchiedsrichterlichen Spruche geltend. Wir verzeichnen daher an diefer Stelle die Spielgefetze, wie fie auf Erfahrung und Vernunftgründen beruhend, allerorten Geltung haben, in der Weife, daß wir diejenigen als „Allgemeine Spielgefetze“ vorausfchicken, die für alle landläufigen Tarokarten anerkannt find, und die bei den einzelnen Arten platzgreifenden gefondert folgen laffen.

Die laxere Handhabung der Spielgefetze, wie fie in manchen Kreifen beliebt wird, können wir hier nicht in Berücksichtigung ziehen, und es müffen besondere Vereinbarungen jeder einzelnen Gefellfchaft überlassen bleiben; erfahrungsgemäß aber kommt es dort, wo die Gefetze ftrict eingehalten werden, weit feltener zu Mißthelligkeiten, als in Cirkeln, in denen bei Auslegung der erfteren weniger rigoros vorgegangen wird.

Allgemeine Spielgefetze.

§ 1.

Der Kartengeber hat gut zu mifchen, derjenige, welcher abhebt, hat das Recht, vorher nachzufchneiden; den letzten „Schnitt“ hat der Kartengeber.

§ 2.

Wurde geklopft, fo hat der Kartengeber die Pflicht, die Borhand hierauf aufmerkfam zu machen; diese hat zu erklären, nach welcher Weife die Karten auszugeben find. (Siehe „Allgemeine Grundzüge“ Abf. 2.) Frägt der Geber nicht an, fo verbleibt der Borhand noch während die Würfe fallen, das Recht, ihre Karten zu wählen; sobald jedoch ein Blatt, gleichviel von wem immer, gesehen worden ist, kann fie von diesem Borrechte keinen Gebrauch mehr machen. Hat einer der Teilnehmer, gleichviel welcher, auch nur ein Blatt feiner Karte befigtigt, fo ist von keiner Seite eine Reclamation mehr zulässig.

§ 3.

War ein offenes Blatt im Paß oder hat der Geber eine Karte unabhichtlich aufgedeckt, fo wird nach dem Grundsatz: carta vista non giuoca zusammengeworfen und der Geber nimmt die neue Donne straflos vor.

§ 4.

Bergiebt der Kartengeber, teilt er einem der Mitspielenden mehr oder weniger Karten zu, als diesem gebühren, oder legt

er in den Talon ein Blatt zu viel oder zu wenig, so hat er die Donne nochmals vorzunehmen; er hat aber auch an jeden Teilnehmer ein im vorhinein zu bestimmendes Könale zu zahlen. — Ist jedoch eine Karte vorher unter den Tisch geraten, so hat kein eigentliches Vergeben stattgefunden und der Tailleur geht straflos aus.

Der Kartengeber hat stets den letzten Wurf nachzuzählen; enthält dieser nicht die bestimmte Kartenanzahl, so hat er das Vergeben zu melden.

§ 5.

Jeder Teilnehmer hat seine Karten während der ganzen Dauer der Partie an sich, möglichst nahe der Brust, zu halten; die erste Reclamation wegen allzu bequemen Haltens der Karten soll ohne Widerspruch berücksichtigt werden.

§ 6.

Das Hinüberschieben in das Blatt des Nachbarn ist in jeder anständigen Gesellschaft verpönt.

§ 7.

Das oberste Gesetz aller Kartenspiele, mithin auch des Tarok, ist Schweigen, und es gilt dasselbe für so lange, als die Partie im Zuge ist. Aber auch zustimmende oder mißbilligende Geberden sind unstatthaft; wird durch irgend eine Bemerkung oder auch nur durch eine Geste der Stand der Partie in irgend einer Weise markirt, so hat die Gegenpartei das Recht, die Karten sofort zusammenzuwerfen und den Gewinn der Partie, wie allfälliger Ansagen für sich in Anspruch zu nehmen.

§ 8.

Farbe muß mit Farbe, Tarok mit Tarok bedient werden. Atouirt einer der Mitspielenden eine Farbe oder bedient mit einer anderen, trotzdem er noch ein Blatt der ausgespielten

Farbe in Händen hat, oder wirft er, wenn er noch einen Tarok besitzt, auf einen solchen eine Farbkarte ein, so macht er „Renonce“. Die Gegenpartei desjenigen, welcher „renoncirt“ hat, gewinnt, ohne weiter spielen zu müssen, die Partie und auch alle etwaigen Ansagen. Dieses Gesetz gilt auch dann, wenn ein Teilnehmer ein Blatt anzieht, ohne am Ausspielen gewesen zu sein, oder ein Blatt zugiebt, ehe die Reihe an ihn gekommen, oder zwei Karten ausspielt und beide gesehen werden. Alle diese Fälle werden als Renonce angesehen. Hat jedoch der „Spieler“ zwei Karten ausgeworfen, so kann er, ehe die nächste Hand zugegeben hat, eine davon zurücknehmen, vorausgesetzt, daß er die Partie allein, ohne Socius (siehe Königrufen, Neunzehnrufen, Paszkewitsch) unternommen hat; er geht straflos aus, weil es ihm unbenommen bleiben muß, auch alle seine Karten zu decouvriren.

§ 9.

Das einmal auf den Tisch gelegte und auch nur von einem Teilnehmer gesehene Blatt darf nicht mehr zurückgenommen werden, auch dann nicht, wenn der Besitzer desselben es sofort bemerkte, daß er unrichtig zugegeben, mithin Renonce gemacht hat; es ist hierbei gleichgiltig, ob der Stich schon vollzogen ist, mithin alle zu demselben erforderlichen Karten bereits auf dem Tische liegen, oder nicht.

§ 10.

Wurde Renonce gemacht, so kann die Gegenpartei, die Renonce constatirend, das weitere Durchführen der Partie verlangen, um für sich noch allfällige Chancen, wie Bagat- oder König-Ultimo, Bolat, das Erlangen von tous les trois, tous les quatre oder auch tous les sept geltend machen zu können. Der Gewinn der Partie ist ihr durch das Constatiren der gegnerischen Renonce jedenfalls gesichert. Diejenige Partei, welcher die Renonce zur Last fällt, kann für sich keine Chance mehr erwarten.

§ 11.

Jeder Verstoß beim Verlegen ist einer Renonce gleich zu achten.

Honneurs dürfen nicht verlegt werden, Taroks nur dann, wenn der Ecartirende keine andere Farbkarte, als Könige besitzt. Die verlegten Taroks müssen vorgewiesen werden.*)

Es muß die gleiche Anzahl von Karten verlegt werden, als aufgenommen wurden. Sind mehr oder weniger Blätter oder eine nicht ecartirungsfähige Karte verlegt worden oder wurden die verlegten Taroks nicht vorgewiesen, so ist das eine Renonce, welche den Verlust der Partie wie auch allfälliger Ansagen nach sich zieht.

§ 12.

Bei jenen Tarokarten, in welchen die Köpfe, tous les trois und tous les quatre honorirt werden, wenn deren Besitzer sie vereinigt in den Handkarten hat, erhält derselbe, resp. seine Partei, diese Prämie auch im Falle einer Renonce.

§ 13.

Der verdeckt zurückgebliebene Teil des Talons darf vor Schluß der Partie weder von einem activen Teilnehmer, noch auch von dem ruhenden, dem „König“, besichtigt werden.

§ 14.

Die verlegten Karten dürfen mit den in den Stichen eingehheimsten nicht vermengt werden, damit eine etwaige Renonce eruiert werden kann.

§ 15.

Jeder Teilnehmer hat das Recht, in den leztgemachten Stich Einsicht zu nehmen und der Besitzer desselben ist gehalten, ihn auf Verlangen vorzuzeigen.

*) Die einzige Ausnahme hiervon siehe Cap. IX: Paszkewitsch.

§ 16.

Wer den Stich behält, hat ihn einzuheimsen, ehe er aufs Neue ausspielt. Läßt er mehrere Stiche nacheinander offen liegen, ohne sie einzuheimsen, so ist dies nur in der Voraussetzung gestattet, daß er auch weiters nur majore, unstechbare Karten bringt. Zieht er jedoch eine stechbare Karte an und hat ein Teilnehmer dieselbe als major angesehen und demgemäß bedient, so hat dieser, sobald sich der Irrtum herausstellt, das Recht, seine Karte zurückzunehmen und durch eine beliebige zu ersetzen.

§ 17.

Vor dem ersten Ausspielen hat die Vorhand anzufragen, ob keine Ansagen mehr zu erstatten sind; ist das erste Ausspielen von allen Teilnehmern gutgeheißen worden, so ist keine Ansage mehr zulässig.

§ 18.

Jeder Teilnehmer hat das Recht zu verlangen, daß die Partie, auch wenn ihr Ausgang schon zweifellos wäre, dennoch vollständig zu Ende geführt wird, weil selbst noch in den lezten Stichen renoncirt, oder eine etwa früher gemachte Renonce constatirt werden kann. Zudem kann auch die Karte vergeben sein, was sich oft erst bei den lezten Stichen herausstellt.

§ 19.

Wenn der Wert eines Spieles durch Steigerung, Contra-, Re- oder Supercontra-Ansage derart erhöht worden ist, daß derselbe den des stillen Volat übersteigt, so beansprucht die Partei, welche letzteren erzielt hat, mit Recht den Preis des Spieles und verzichtet hingegen auf die Prämie für den Volat. Bei Tarokarten, bei welchen das Spiel honorirt und überdies die für den Volat angelegte Prämie besonders entrichtet wird, wie z. B. beim Neunzehnrufen, entfällt selbstverständlich die Anwendung dieses Gesetzes.

§ 20.

Hat ein Teilnehmer Bagat Ultimo angefangt, ohne im Besitze des Bagat zu sein und die Gegenpartei Contra geboten und durchgeführt, so hat Ersterer, resp. seine Partei die durch die Contramelung verdoppelte Prämie für den verlorenen Ultimo zu entrichten. Der Ausgang des Spieles wird hierdurch nicht influenzirt.

Anmerkung: In manchen Kreisen wird eine Ultimo-Anfrage ohne Bagat als Renonce behandelt. Ganz abgesehen davon, daß in einigen Spielen, wie im Königrufen und Paszkewitsch die Ultimomeldung ohne Bagat in den Handkarten zulässig ist, mithin von einer Renonce nicht die Rede sein kann, halten wir diesen Vorgang schon deshalb nicht für richtig, weil die Nuance Bagat Ultimo bekanntermaßen vom Erfolg der Partie vollständig unabhängig ist; eine unrichtige Ultimo-Anfrage kann daher auch nicht, wie dies jede Renonce bedingt, den Verlust der Partie nach sich ziehen.

Im Tapp-Tarok ist außer den oben verzeichneten Spielgesetzen kein weiteres zu beobachten.

Im Tarok mit Blocks gelten folgende Bestimmungen:

§ 21.

Hat ein Teilnehmer keinen Tarok, sondern nur Farbkarten erhalten, unter welchen sich aber mindestens ein König befinden muß, so wird die Partie dennoch durchgeführt.

§ 22.

Ist die Donne unrichtig vollzogen worden, so hat der Kartengeber einen großen Block als neuerlichen Kartentamm zu erlegen.

§ 23.

Macht ein Gegner Renonce, so hat er allein den Wert der Partie an den Spieler zu ersetzen und außerdem auch an denselben die Spesen für sich und seinen, resp. seine Widren zu bezahlen.

§ 24.

Im Gegensatz zu allen anderen Tarokarten darf im Tarok mit Blocks während der Dauer der Partie kein Teilnehmer auch in die selbst erzielten Stiche, es sei denn in den letztgefallenen, Einsicht nehmen; ein Verstoß hiegegen wird als Renonce behandelt.

Im Steyerisch-Tarok gilt Folgendes:

§ 25.

Ist eine Renonce constatirt worden, so wird die Partie dennoch zu Ende geführt, um eventuell die Gewinn-Points zu ermitteln; hat die renoncirende Partei das Spiel gewonnen, so wird dasselbe trotzdem als für sie verloren angesehen und der Verrechnung die doppelte Consolation zu Grunde gelegt. Hat sie aber die zum Gewinn erforderliche Anzahl von Points nicht erreicht, so kommen noch die auf 35 mangelnden Points hinzu.

Für das Königrufen gilt Folgendes:

§ 26.

Hat der Spieler Bagat Ultimo angefangt, und der Besitzer des gerufenen Königs, diesen übersehend, dem Ultimo Contra geboten, so ist dieser Verstoß als Renonce zu betrachten, welche den Verlust der Partie deshalb nach sich zieht, weil die Gegner in Bezug auf die Parteiensonderung irregeführt worden sind. Wird in einem solchen Falle der Ultimo vom Spieler

durchgeführt, so entfällt die Prämie, geht er aber verloren, so hat die Gegenpartei die einfache Prämie zu erhalten.

Wurde vom Socius aus gleichem Versehen dem Spiele Contra gemeldet, so hat seine Partei dasselbe nicht contrirt, sondern einfach zu bezahlen.

Im Neunzehner rufen finden

§ 27.

die §§ 25 und 26 Anwendung, doch ist hierbei zu bemerken, daß, wenn mit dem Strohmann gespielt wird, das Renonciren nur mit Handkarten geschehen kann; die Karten des Strohmanns liegen für alle Mitspielenden zur Ansicht auf, es ist daher bei ihnen eine Renonce von vornherein ausgeschlossen.

Für das Strohmann-Tarot en deux stehen folgende Regeln fest:

§ 28.

Der Kartengeber ist verpflichtet, das letzte Bäckchen nachzuzählen; constatirt er das Vergeben, so hat die Vorhand die Wahl, ob die Donne gelten soll, in welchem Falle die Karten regulirt werden müssen, oder ob neuerdings Karten gegeben werden soll. Dieses Recht geht der Vorhand verloren, wenn auch nur ein Blatt ihres Talons bereits aufgedeckt ist.

§ 29.

Das Decouvriren des Talons hat vorsichtig und in der Weise zu geschehen, daß stets nur das zu oberst liegende Blatt gesehen werden kann; wird eine darunter liegende Karte besichtigt, so kann der Gegner fordern, daß die darauf liegende demnächst angespielt und die unrechtmäßig gesehene decouvriert wird.

Anmerkung: Rigorose Strohmannspieler erachten diesen Verstoß einer Renonce gleich.

§ 30.

In Bezug auf das Renonciren siehe § 27.

§ 31.

Sagt ein Teilnehmer *tous les trois an* und besitzt nur die Köpfe, oder meldet er *tous les quatre* und hat nur drei Könige, so wird dieser Verstoß nur dann als Renonce behandelt, wenn der ausstehende Honneur sich in einem der beiden Talons befindet; hat ihn jedoch der Gegner in Händen, so wird die Meldung als gar nicht erfolgt betrachtet und der Anfagende geht straflos aus (weil eine Irreführung des Gegners von vornherein unmöglich war).

Im Ungarisch-Tarot ist Folgendes zu beachten:

§ 32.

Wurden zehn, elf oder zwölf Tarots nicht gemeldet oder deren Anzahl unrichtig angegeben, so hat die Partei, welcher dieser Verstoß zur Last fällt, die gleichen Folgen, wie bei jeder anderen Renonce zu tragen.

Für das Paszkewitsch gilt Folgendes:

§ 33.

Erklärt ein Teilnehmer ein Spiel, ohne im Besitze eines Tarot-Honneurs zu sein, so bedingt dies ein Bönale von zehn Points, das er an jeden der anderen drei Teilnehmer zu entrichten hat.

§ 34.

Meldet ein Teilnehmer „acht Tarot“, besitzt aber deren weniger, so wird dieses Versehen als Renonce behandelt.

§ 35.

Renoncirt ein Teilnehmer, so hat er der Gegenpartei die Partie, wie alle sonstigen Ansagen nicht allein für sich, sondern auch für seinen, und wenn der Spieler allein gespielt hat, für seine beiden Partner zu bezahlen.

Hat in letzterem Falle der Spieler renoncirt, so hat er selbstredend die Partie, wie alle Ansagen an drei Gegner zu bezahlen.

Termini tecnici.

A.

ad uno, Spielcategorie im Tarot-L'Hombre

a duo,

Aide (Gehilfe), derjenige Teilnehmer, welcher die Aufgabe hat, einem andern Mitgliede seiner Partei Hilfe zu leisten.

atouiren, mit Tarot stehen

B.

Bastoni (Stäbe), Farbe aus dem Trappolaspiele.

Bête, Einsatz des Verlierenden (s. Cap. II).

Blot, Spielmarke.

C.

Carreau (Eckstein), Farbe aus dem Kartenspiele.

Cavall, Figur im Trappola- und Tarotspiele

Cavallerie, ganze, Ansage in Groß-Tarot (siehe daselbst)

Cavallerie, halbe oder stüferte, Ansage in Groß-Tarot (siehe daselbst).

cinquieme, sitzt ein Blatt neben vier gleichartigen.

Coeur (Herz), Farbe aus dem Kartenspiele.

Contra, Ansage in den modernen Tarokarten (s. Cap. I, Seite 23).

Coppe (Becher), Farbe aus dem Trappolaspiele.

coupiren, abheben, das Kartenpack in zwei Hälften teilen und die untere Hälfte zuoberst geben.

Courage, Ansage im Ungarisch-Tarot (s. Cap. VIII, Seite 79).

D.

Denari (Pfennige), Farbe aus dem Trappolaspiele.

decouvrirren, den Talon, im Strohmann-Tarot eine verdeckte Karte, aufdecken.

defaussiren, eine Karte einwerfen, die für deren Besitzer keinen besondern Wert mehr hat.

Donne, das Kartengeben

doubleton, sitzt eine Karte neben nur einer gleichartigen.

Dreier, Spielcategorie der modernen Tarokarten.

Dreieren, Bezeichnung für Tapp-Tarot.

E.

Einer, Spielcategorie in einigen modernen Tarokarten.

F.

Forcefarbe ist diejenige, von der man eine größere Anzahl von Karten spielt, um mit diesen Taroks herauszuholen.
forciren, die Force nehmen, eine längere Farbe abspielen.
forciren lassen (sich), die Force abgeben, das Forciren dem Aiden überlassen.

G.

Gabel, zwei Karten, wenn die zwischen ihnen rangirende aussteht.
Groß-Tarok, die älteste Tarokart, mit 78 Blättern (Seite 151).

H.

Helfer, siehe: Aide.
Honneur, ein König oder einer der drei Matadoren (Sküs, Mond, Bagat). Das Tarok kennt sonach sieben Honneurs.
Huszás, moderne Tarokart (s. Cap. IX).

I.

impassiren, die angespielte Karte mit einer niederen bedienen und die höhere zurückbehalten.
invitiren (auf Tarok), seinen Mitmann einladen, Tarok nachzubringen; man invitirt auf Tarok, indem man den niedrigsten, den man besitzt, ausspielt. (Selbstredend ist der Bagat auszunehmen.)

K.

Kartenstamm, Einsatz des Kartengebers im Bloch-Tarok.
Königreich, ganzes, Ansage im Groß-Tarok (siehe daselbst).
Königreich, halbes od. sküfirtes, Ansage im Groß-Tarok (siehe daselbst).
Königrufen, moderne Tarokart.
Köpfe, zwei Tarok-Honneurs vereinigt bilden die Köpfe.

L.

ladiren, die angespielte Karte mit einer im Range niederen bedienen.
Laton, minderwertige Karte (Zählwert $\frac{1}{2}$ Point).
Levée, Stich; am Levée sein = am Auspielen, bei Stich sein.
L'Hombre, der Hauptspieler im Tarok-L'Hombre.

M.

major, unstechbar.
Matador (Mörder), jeder der drei Tarok-Honneurs ist Matador (im Groß-Tarok sind die an den Mond oder den Bagat in der Reihe anschließenden Taroks gleichfalls Matadoren).
minor, ist die derzeit niederste Karte.
Misère, das Stichfreispiel.
Mitmann, siehe: Aide.
Mond, auch Mongur, Matador des Tarokspiels, mit der Zahl XXI versehen.
Mondfang, Ansage im Paskiewitsch (siehe daselbst).

N.

Neunzehnerufen, moderne Tarokart.

P.

Bagat, von pagare, Matador des Tarokspiels, mit der Zahl I versehen.
Paskiewitsch, moderne Tarokart (s. Huszás).
paffen, erklären: kein Spiel unternehmen, keine Ansage erstatten zu wollen.
Peitsche, die Mehrzahl jener Karten, welche eine Farbe enthält.
Pique (Lanze), Farbe aus dem Kartenspiele.

Q.

quatrième, sitzt ein Blatt neben noch drei gleichartigen Blättern

R.

Reontra, Ansage in den modernen Tarokarten (siehe Cap. I, Seite 23).
Renonce, Verstoß gegen das Spielgesetz (siehe Tarok-Codex, Seite 167)
renonce sein in einer Farbe, kein Blatt derselben besitzen.
Renonce schaffen (sich), so verlegen, daß man kein Blatt einer bestimmten Farbe in den Handkarten behält.
Rufer, Spielcategorie in einigen modernen Tarokarten.

S.

Scartin, siehe: Laton.
Scat, werden die verlegten Karten genannt.
scatiren, verlegen (siehe: Allgemeine Grundzüge, Seite 14).
schinden, siehe: impassiren.
schleifen, durch Einwerfen der Karten vor dem ersten Auspielen das Spiel verloren geben (siehe: Cap. II und IV).
schmieren, eine hohe Zählkarte einwerfen.
singleton, eine alleinstehende Karte einer Farbe

Stiis, auch **Stis** oder **Stys**, Matador des Tarockspiels.
Sorius, siehe: Mide.
Solo, eine Spielcategorie.
Solo-Dreier, eine Spielcategorie.
Spade (Degen), Farbe aus dem Trappolaspiele.
Stamm, Inhalt einer zu bestimmtem Spielzwecke gebildeten Cassa.
Stecher, mit einer der höheren Nummern versehener Tarok.
steigern, ein höher bewertetes Spiel beantragen, als von einem Mitspielenden bereits angeboten worden.
Steierisch-Tarok, moderne Tarokart.
Strohmann, die aufgedeckten Karten der unbesetzten Stelle, welche von einem der Mitspielenden verwertet werden.
Strohmann-Tarok, moderne Tarokart.
Supercontra, Anlage in den modernen Tarokarten (siehe: Cap. I, Seite 23).

T.

Talon, die vor Beginn der Partie beiseite gelegten und aufzulaufenden Karten.
Tapp-Tarok, moderne Tarokart.
tappen, erklären: kein Spiel unternehmen zu wollen.
Tarok, ständige Trumpfkarte im gleichnamigen Spiele.
Tarok-V'ombre, Abart des Groß-Tarok.
Tarok mit Bloß, moderne Tarokart.
tarots, die Figuren des Todtentanzes.
tous les trois (Troule), die drei Tarok-Honneurs vereinigt.
tous les quatre, die vier Könige vereinigt.
tous les sept, die sieben Honneurs des Tarockspiels vereinigt.
Tenace, siehe: Gabel.
Trappola (Falle), der Name eines altitalienischen Kartenspieles.
Treff oder **Trèfle** (Klee), Farbe aus dem Kartenspiele.
troisieme, sitzt ein Blatt neben noch zwei gleichartigen.

U.

Ultimo (machen), **ultimiren**, den letzten Stich machen (Pagat Ultimo mit dem Pagat, König Ultimo mit dem gerufenen König).
Ungarisch-Tarok, moderne Tarokart.

V.

Volat, alle Stiche machen, heißt Volat machen.
Vole, siehe: Volat.

Z.

Zweier, Spielcategorie in einigen modernen Tarokarten.
Zwölfer-Tarok, moderne Tarokart.

Schlußwort.

Das Tarok nimmt unter den Commercepielen einen ersten Platz ein; es ragt unter ihnen durch seine geistvolle Zusammenstellung wie die Mannigfaltigkeit seiner Abarten hervor und ist eines der verbreitetsten und beliebtesten derselben. Wie das Piquet das „vornehme“, das Whist das „seriöse“, das V'ombre das „königliche“ Spiel genannt wird, so wird dem Tarockspiele das Epitheton: das „edle“ zuerkannt.

Nicht allein auf dem europäischen Festlande, auch jenseits des Oceans hat es zahlreiche Freunde gefunden; die meisten Anhänger zählt dasselbe in Oesterreich-Ungarn. Angesichts der allgemeinen Beliebtheit und der großen Verbreitung hier selbst kann das Tarok füglich als österreichisches Nationalspiel bezeichnet werden. Alle Welt, Alt und Jung, ohne Unterschied des Ranges, Standes und Geschlechtes huldigt diesem combinationsreichen Spiele; in öffentlichen Lokalen, in Clubs, Casinos, wie im häuslichen Cirkel dient das eine Fülle von Feinheiten in sich bergende Tarok zu angenehmer Zerstreuung. Es ist das nivellirende gesellige Bindemittel, welches den Bruder Studio an die Seite des Professors, den Buchhalter oder Cassirer an die des Großhandlungschefs, den Gewerbetreibenden an die des Künstlers führt. Die Interessenten weilen am Taroktische in friedlicher Eintracht, die Chancen des Spieles abwägend, das deren so viele in sich schließt.

Die Mannigfaltigkeit der Abarten dieses Spieles bringt es mit sich, daß sich für jede derselben Anhänger finden, welche nur eine oder auch mehrere Varianten des Tarok favorisieren. Jeder Art ist wol etwas Charakteristisches allein zu eigen, dem ihre Freunde besonderes Interesse zuwenden. Alle Varianten aber haben einen Grundzug, den, daß sie dem Spielenden hinreichend Stoff zu geistiger Anregung, zur Kurzweil bieten.

Wir haben uns nicht darauf beschränkt, die Grundzüge und Regeln der einzelnen Tarokarten zu geben, sondern auch das Eigenartige jeder derselben zu veranschaulichen gesucht und hoffen, daß das vorliegende Werkchen allen Anhängern des edlen Tarok willkommen sein, und daß es auch im häuslichen Kreise, in der Familie, freundliche Aufnahme finden werde.

Berichtigungen.

Seite	Zeile	23 von oben,	statt	24	lies	48
"	23	" 2 $\frac{1}{2}$	"	"	48	" 96
"	29	" 3	"	"	Nr. 1	" Nr. 12
"	51	" 13	"	"	Partie	" Partei
"	66	" 17	"	"	II	" IV
"	82	" 3	"	"	1	" 2
"	82	" 4	"	"	2	" 1
"	88	" 3	" unten,	"	Partie	" Partei

Durch alle Buchhandlungen zu beziehen.

Das moderne Carokspiel.

Eine Anleitung zur gründlichen Erlernung desselben
nebst zahlreichen erläuternden Beispielen.

Von

A. Werner.

8 Bogen. 8. Elegant geheftet 70 Kr. = 1 M. 20 Pf.

Das edle Whist

wie man es in den besten Gesellschaften spielt.

Von

J. S. Ebersberg.

Siebente Auflage. Mit 10 Tafeln. 8. Geheftet 1 fl. 20 Kr. = 2 M. 25 Pf.

Der Schachmatador.

Ein Leitfaden zum Selbstunterricht im Schachspiele

von

Heinrich Ritter von Levitschnigg.

Dritte verbesserte Auflage

vollständig umgearbeitet und mit einer Einführung in die Problemcomposition versehen

von

J. Minckwitz,

Redacteur der „Deutschen Schachzeitung“.

Mit Schachpartien berühmter Meister und einer Auswahl vorzüglicher Schachprobleme.
12 Bogen. Klein Octav. Elegant gebunden. Preis 1 fl. 10 Kr. = 2 M.

Das Carambole-Spiel.

für angehende Spieler theoretisch-praktisch behandelt

von

Hugo Coeppen.

Mit 8 Figurentafeln.

9 Bogen. 8. Elegant geheftet 1 fl. = 1 M. 80 Pf.

A. Hartleben's Verlag in Wien, Pest und Leipzig.

Durch alle Buchhandlungen zu beziehen.

Das Billardspiel

und
die ihm zu Grunde liegenden Gesetze der Naturlehre.

Theoretisch-praktische Anleitung
zur Erlernung und zum Verständniß des Billardspiels.

Von

Dr. M. Eduard.

Mit in den Text gedruckten Abbildungen.
5 Bogen. 16. Elegant geheftet 40 fr. = 75 Pf.

Die Kunst Zauberer zu werden.

Eine auf Erfahrung begründete Anleitung
die natürliche Magie im Gebiete der Mechanik, Physik, Optik, des
Magnetismus und der Chemie durch Selbstunterricht sich anzueignen,
um die wundererregendsten Kunststücke meist ohne großen Apparat
und bedeutende Kosten auszuführen.

Nebst einem besonderen Abschnitt über Karten- und Rechenkünste und einem
Anhange, die Hellsehkunst betreffend.

Von

Philadelphia.

Mit 78 in den Text gedruckten Illustrationen. 14 Bogen. 8. Elegant in illustriertem
Umischlag geheftet. Preis 1 fl. 50 fr. = 2 M. 70 Pf.

Eine Stunde der Täuschung

oder

das Ganze der Zauberei mit der Hand.

Theoretisch-praktische Anleitung zur Ausübung von vielen, ohne Apparate, nur
durch die Hände auszuführenden Karten- und anderen Kunststücken.

Von

F. Gallien.

Dritte vermehrte Auflage.
6 Bogen. 12. In farbendruck-Umischlag geheftet 50 fr. = 60 Pf.

A. Hartleben's Verlag in Wien, Pest und Leipzig.

A. Hartleben's Verlag in Wien, Pest und Leipzig.

Durch alle Buchhandlungen zu beziehen.

Die Schwimmschule.

Ein praktischer Leitfaden für Alle, welche das Schwimmen in allen
feinen Arten erlernen wollen.

Angleich ein Hilfs- und Nachschlagebuch für jeden Schwimmlehrer.

Von

Anthony van Büren,

Schwimm-Meister.

Mit 4 Tafeln in Steindruck. 2 Bogen. 8. Geheftet 40 fr. = 80 Pf.

Der Anekdotenschatz

oder

Wissen gegen üble Laune und Langeweile.

Gesammelt von

Friedrich Kurzweil.

Behuts, reichlich vermehrte und vollständig umgearbeitete Auflage

von

Hieronymus Jabs.

20 Bogen. 8. In farbendruck-Umischlag elegant geheftet 1 fl. = 1 M. 80 Pf.

Was fangen wir heute an?

oder

Das neueste und beste Unterhaltungsbuch an langen Abenden im Winter
und auf Ausflügen im Sommer.

Eine Anweisung,

kleine oder größere Gesellschaften durch Spiele, Vorlesen pikanter Anek-
doten, Witze, Einfälle, Gedichte oder durch kleine, leicht auszuführende
Kunststücke äußerst angenehm zu unterhalten und zu erheitern.

Herausgegeben von

Hermann Kexler.

Siebente vielfach vermehrte und verbesserte Auflage.
17 Bogen. 8. Cartonirt 1 fl. = 1 M. 80 Pf.

A. Hartleben's Verlag in Wien, Pest und Leipzig.

H. Hartleben's Verlag in Wien, Pest und Leipzig.

Durch alle Buchhandlungen zu beziehen.

1500

Unterwegs

oder

Der Naturforscher und Sammler.
für die Jugend und ihre Freunde herausgegeben

von

Karl Schulze.

Mit 88 Illustrationen.

8 Bogen. 8. Elegant cartonnirt 1 fl. = 1 M. 80 Pf.

Zeitvertreib.

Verstandes-Übungen, arithmetische Aufgaben und Scherzrätsel,
nebst einem Anhang mit Spielen.

für die Jugend und ihre Freunde herausgegeben

von

Karl Schulze.

11 Bogen. 8. In Farbendruck-Umschlag elegant geheftet 1 fl. = 1 M. 80 Pf.

Anekdoten-Bibliothek.

Tausend und ein

lustige Geschichten, Anekdoten, Scherze, Pikanterien, Witzworte u.
Charakterzüge berühmter Personen, Reise-, Jagd- und Soldaten-
Abenteuer.

Ein humoristischer Hauschatz für Haus und Familie, für Jung und Alt.

Mit 24 Illustrationen. Zweite Auflage.

60 Bogen Gr. 8. In einem eleg. Leinwandband. 5 fl. 30 fr. = 6 Mf.

Der Mann von Welt

oder

Grundsätze und Regeln des Anstandes, der feinen Lebensart und der wahren
Höflichkeit für die verschiedenen Verhältnisse der Gesellschaft.

Von J. G. Wenzel.

13. Auflage. 10 Bogen. 8. Elegant geheftet 60 fr. = 1 M.

H. Hartleben's Verlag in Wien, Pest und Leipzig.