Illustrirtes

Wiener Tarokbuch.

Zweite Auflage.

A. Hartleben's Verlag.

Ulmann, Wiener Tarokbuch. 2. Aufl.

Illustrirtes

Wiener Barockbuch.

Zweite Auflage.

Illustrirtes

Wiener Tarokbuch.

Leitfaden

zur

Erlernung aller Arten des Tarokspieles.

Mit einer Sammlung von 33 Problemen

und einem Anhange:

Tarok-Codex, die Spielgesetze enthaltend.

Von

H. Ulmann.

Zweite, durchgesehene und verbesserte **Auflage.**

Wien. Pest. Leipzig.

A. Hartleben's Verlag.

(Alle Rechte vorbehalten.)

Ch. Reißer & M. Werthner, Wien.

Vorwort zur zweiten Auflage.

Eine sorgfältige Sichtung des Materials, wie die Einfügung jener Neuerungen, die sich in letzter Zeit bei einzelnen Tarok-Arten eingebürgert haben, lassen die vorliegende zweite Auflage als eine verbesserte erscheinen.

Der Verfasser.

Vorwort zur ersten Auflage.

Die Tarokspiele, 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 giltig anerkannt haben, einige und zwar sehr interessante Tarok-Arten — wir nennen beispielsweise das Strohmann-Tarok en deux, das Paskiewitsch, das Neunzehnerrufen mit Strohmann — sind in der Tarokliteratur bisher gar nicht besprochen, ja nicht einmal erwähnt.

Diese Lücken auszufüllen, die mannigfaltigen Tarok-Arten, 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 Tarokspiele mit 78 Blättern wurde eine ausführliche Besprechung gewidmet.

Um einerseits den Anfängern einen Einblick in das Wesen des Tarokspieles zu ermöglichen, anderseits dem Kenner angenehme Zerstreuung zu bieten, ist eine Sammlung von Problemen beigegeben, welche bei ihrer Veröffentlichung in der „Deutschen Illustrirten Zeitung" das lebhafte Interesse der Tarokfreunde in Anspruch genommen haben.

Mit dem als Anhang beigefügten „Tarok-Codex", welcher die allerorten als giltig 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 Oeffentlichkeit in der Hoffnung, den zahlreichen Freunden und Kennern der Tarokspiele ein willkommenes Nachschlagebuch, den Amateuren einen erwünschten Leitfaden zur gründlichen Erlernung derselben geboten zu haben.

Der Verfasser.

Inhalts-Verzeichniß.

Seite

Einleitung 1

Erster Theil. **Die modernen Tarok-Arten.**

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 (das Kartengeben) 13
3. Die Parteien 14
4. Das Verlegen 15
5. Gang des Spieles 15
6. Das Zählen 16
7. Das Ultimiren des Pagat 18
8. Der Volat (Durchmarsch) 19
9. Beendigung des Spieles 19

C. Grundzüge und Behandlung der Spiele mit 54 Karten.
Cap. I. Tapp-Tarok.
a) Der Dreier 20
b) Der Solo 23
Cap. II. Tarok mit Blocks 39
Cap. III. Steyerisch-Tarok 48
Cap. IV. Das Königrufen.
a) Der Rufer 50
b) Das Rufer auf Pagat Ultimo 55
c) Der Solo 55
d) Der Dreier 57
e) Der Solo-Dreier 58

Cap. V. Das Neunzehnerrufen. Seite
a) Der Rufer 64
b) Der Dreier 66
c) Der Zweier 67
d) Der Einer 67
e) Der Solo 68
Cap. VI. Strohmann-Tarok en deux 69

D. Grundzüge und Behandlung der Spiele mit 42 Karten.
Cap. VII. Zwölfer-Tarok 79
Cap. VIII. Ungarisch-Tarok 79
Cap. IX. Paskiewitsch 82

Zweiter Theil. Sammlung von 33 Problemen.
Aufgaben aus dem Tapp-Tarok Nr. 1—12 95
Aufgaben aus dem Block-Tarok Nr. 13 und 14 . . . 104
Aufgabe aus dem Steirisch-Tarok Nr. 15 105
Aufgaben aus dem Königrufen Nr. 16—18 107
Aufgaben aus dem Neunzehnerrufen Nr. 19 und 20 . 110
Aufgaben aus dem Strohmann-Tarok Nr. 21—26 . . 111
Aufgaben aus dem Zwölfer-Tarok Nr. 27 und 28 . . 116
Aufgaben aus dem Ungarisch-Tarok Nr. 29—31 . . . 117
Aufgaben aus dem Paskiewitsch Nr. 32 und 33 . . . 119

Dritter Theil. Die Taroksspiele mit 78 Blättern.
1. Groß-Tarok 153
2. Tarok-L'Hombre 161
3. Tarok unter Vieren 162

Anhang. Tarok-Codex.
Allgemeine Spielgesetze 167
Für Tarok mit Blocks 172
Für Steyerisch-Tarok 173
Für Königrufen 173
Für Neunzehnerrufen 174
Für Strohmann-Tarok en deux 175
Für Ungarisch-Tarok 176
Für Paskiewitsch 176
Termini technici 177
Schlußwort 181

Einleitung.

Seitdem die Karten in Europa Eingang gefunden hatten, waren noch nicht zwei Jahrhunderte abgelaufen, als in Italien Francesco Fibbio, Prinz von Pisa, aus dem ältesten aller Kartenspiele, dem Trappola, ein neues, das Tarokspiel, zusammenstellte, das wir bereits in der Mitte des fünfzehnten Jahrhunderts in Bologna als allgemein beliebtes Zerstreuungsmittel finden. Ursprünglich mit der Trappola- oder Trappelirkarte gespielt, hatte es auch ihre Farben: Spade (Degen), Coppe (Becher), Denari (Pfennige) und Bastoni (Stäbe) beibehalten. Als nach Erfindung der Holzschneidekunst die französische oder Whistkarte allgemeine Verbreitung gefunden, 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 nach 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 Trappolaspeile entnommen und bekunden somit den altitalienischen Ursprung des Tarok.

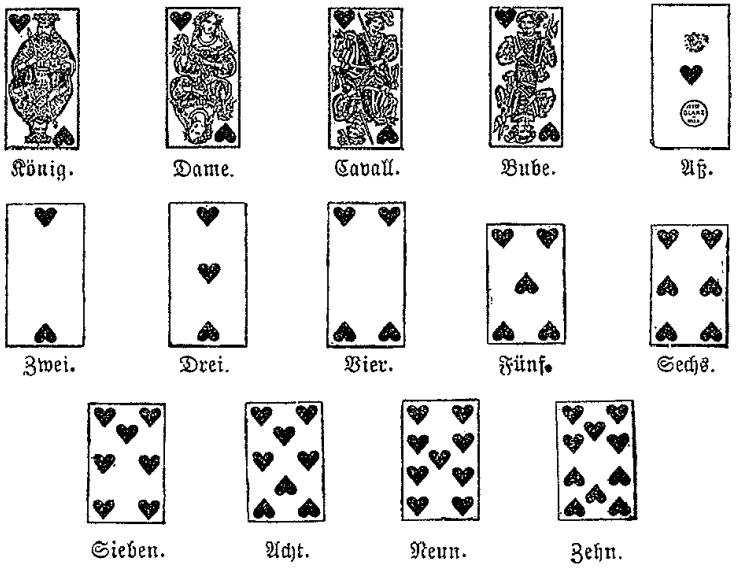
Außer den Cavallen und den 52 Blättern der Whistkarte hat das Spiel noch 21 ständige Trümpfe, Taroks,

welche mit den römischen Ziffern XXI bis I versehen sind, und deren höchster, XXI, der Mond oder Mongur, deren niedrigster, I, der Pagat genannt wird. Hierzu kommt noch eine Karte, die eine Figur in Harlekinsgestalt*) darstellt, der Skûs, auch Skis oder Skys, deren besondere Eigenschaften sich bei keiner Karte irgend eines anderen Spieles wiederfinden, und die im III. Theile dieses Buches eingehend besprochen werden.

Die Trumpfkarten trugen ehedem die Bilder des Todtentanzes, tarots, von denen das Spiel seinen Namen hat (Jeu de 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.

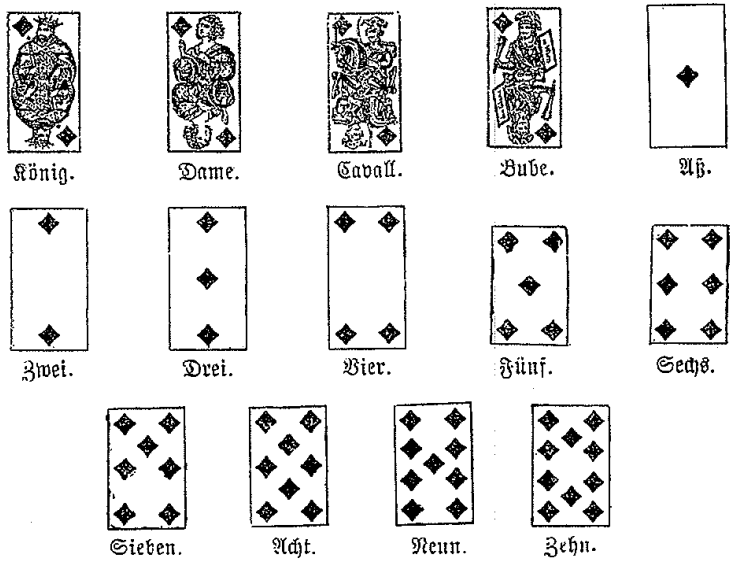
Das ganze Spiel enthält mithin 78 Karten, welche ihrer Rangordnung nach hier im Bilde folgen:

Coeur:

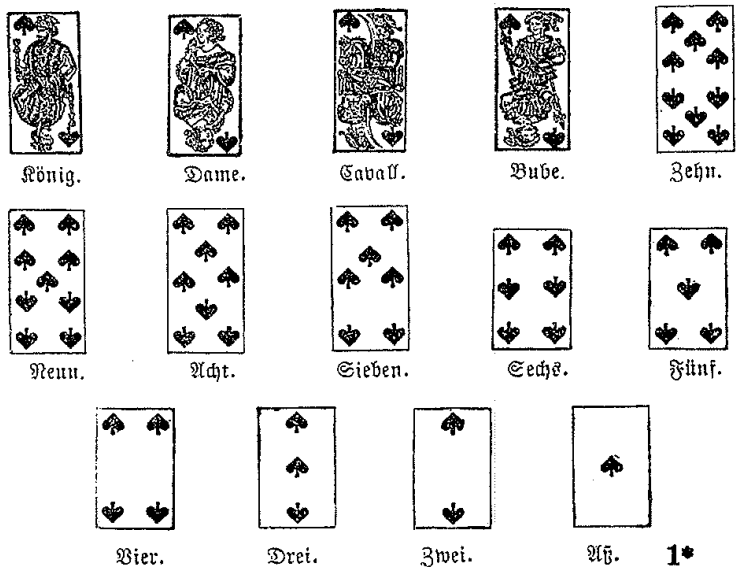


*) Französisch: le fou.

Carreau:



Pique:



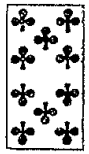
Treff:

König.

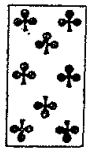
Dame.

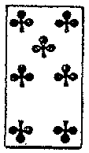
Cavall.

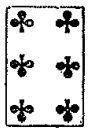
Bube.

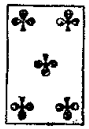

Zehn.

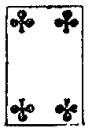
Neun.

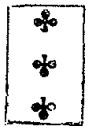

Acht.

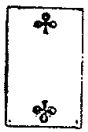

Sieben.


Sechs.


Fünf.


Vier.


Drei.


Zwei.

Aß.

Tarok:

Mond.

Zwanzig.

Neunzehn.

Achtzehn.

Siebzehn.

Sechszehn.

Fünfzehn.

Vierzehn.

Dreizehn.

Zwölf.

Elf.

Zehn.

Neun.

Acht.

Sieben.

Sechs.

Fünf.

Vier.

Drei.

Zwei.

Pagat.

Skûs.

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

Die allzu große Anzahl der minderwerthigen Karten (Ladons, Scartins) aber, gleichwie die zahlreichen Ansagen, deren Objecte stets noch vor Beginn des Spieles mit großem Zeitverluste vorgewiesen werden, wirkten ermüdend und machten sich vielerorts als unnützer Ballast fühlbar. Um diesen zu verringern, gelangte man im Laufe der Zeit dahin, 24 Ladons aus dem Spiele zu entfernen und die Ansagen zu vermindern. Gleichzeitig änderten sich auch die Vorrechte des Skûs; 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-L'Hombre und dem Tarok unter Vieren, zu welchen Spielen die vollständige Karte erforderlich ist, nur eine Tarok-Art, das Tapp-Tarok mit 54 Blättern; dieses stellte, gleich dem Tarok-L'Hombre, 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 Blocks, wie das Steyerisch-Tarok, die, wie der „Tapper", stets unter drei activen Theilnehmern gespielt werden. Bald

wurden, um auch einem vierten Partner die active Theilnahme zu ermöglichen, das Königrufen und das Neunzehnerrufen zusammengestellt. Auch für kleine Gesellschaften ward gesorgt, es entstanden die combinationsreichen Spiele Strohmann-Tarok und Neunzehnerrufen en deux.

In Ungarn und Siebenbürgen ist vorzugsweise das Ungarisch-Tarok in Uebung, das in jeder Farbe noch je drei Ladons abgegeben hat und mit nur 42 Blättern gespielt wird. Die gleiche Kartenanzahl wird zu dem amusanten Paskiewitsch und dem beliebten Zwölfer-Tarok (Tapper ohne die Kleinen) verwendet.

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

Erster Theil.

Die modernen Tarok-Arten.

Wir schicken der Bearbeitung der einzelnen Tarok-Arten alle jene Grundzüge voraus, welche sämmtlichen Tarokspielen zu eigen sind, um hierdurch einerseits Wiederholungen zu vermeiden, anderseits eine erhöhte Uebersichtlichkeit zu ermöglichen, die dem Lernenden sehr zustatten kommen dürfte.

In gleicher Weise haben wir die eigentlichen Spielgesetze nicht bei den einzelnen Tarok-Arten angeführt, sondern dieselben gesammelt unter dem Titel „Tarok-Codex" als Anhang beigegeben. Diese Sammlung hat außer dem obenerwähnten auch noch den Zweck, das vorliegende Werkchen zu einem Nachschlagebuch zu gestalten, welches bei etwaigen Streitfragen die nöthige Auskunft ertheilen soll.

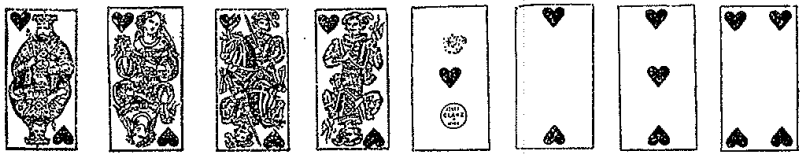
Insofern sich bei den verschiedenen Tarok-Arten Abweichungen von den vorgedachten „Allgemeinen Grundzügen" ergeben, sind dieselben an betreffender Stelle näher ausgeführt und ist in jedem einzelnen Falle in den „Allgemeinen Grundzügen" darauf hingewiesen.

A. Das Spielmittel.

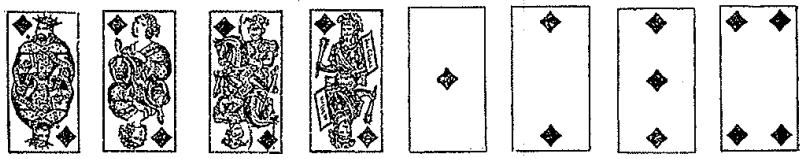
1. Das Pack zu 54 Karten.

Aus dem ursprünglich 78 Blätter enthaltenden Tarokspiele wurden, wie bereits erzählt, 24 Ladons, Scartins, Scatins (von écarter, in den Scat legen) entfernt; es waren dies die niedersten Karten der vier Farben, und zwar in Coeur und Carreau die Fünfer, Sechser, Siebener, Achter, Neuner und Zehner, in Pique und Treff die Asse, Zweier, Dreier, Vierer, Fünfer und Sechser. Die sonach im Spiele verbliebenen 54 Karten rangiren wie folgt:

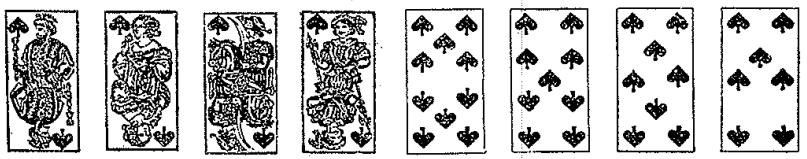
Coeur:



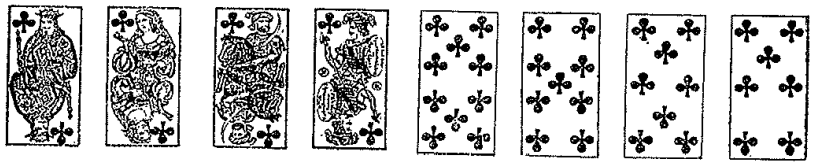
Carreau:



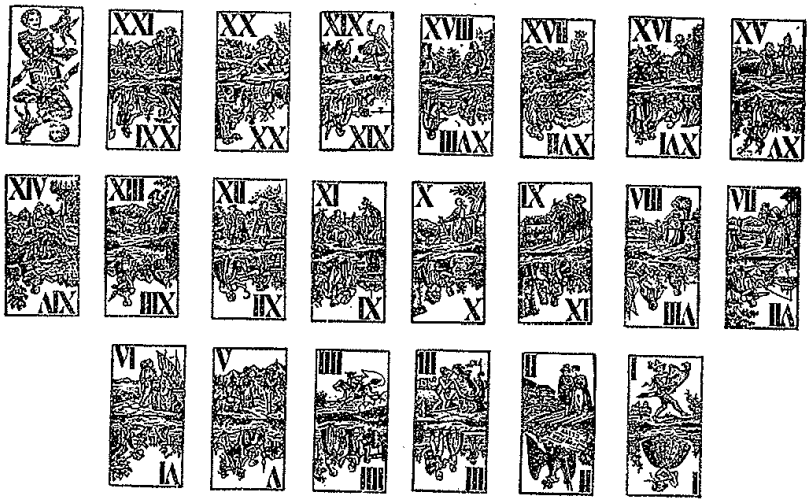
Pique:



Treff:



Tarok:



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 die Zweier, Dreier und Vierer, in Pique und Treff die Neuner, Achter und Siebener genommen. Es verbleiben demnach:

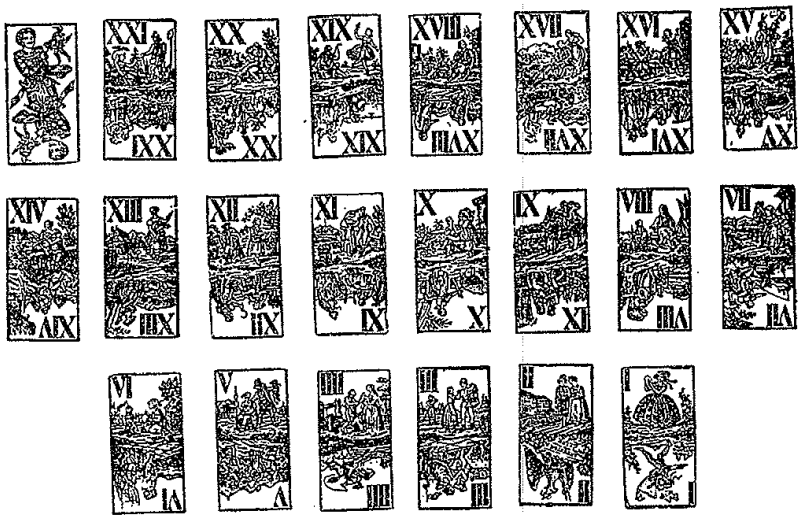
Coeur:

Carreau:

Pique:

Treff:

Tarok:



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 „Troule" — der vier Könige — „tous les quatre" — unabhängig vom Gewinn oder Verlust der Partie separat gezahlt = honorirt wird. Vereinigt werden dieselben „tous les sept" genannt.

Jeder dieser sieben Honneurs zählt im Spiele $4^1/_3$, die Dame $3^1/_3$, der Cavall $2^1/_3$, der Bube $1^1/_3$, die Scartins sowie die Taroks von XX bis inclusive II haben den Werth 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 Theilnehmer am Taroksspiele variirt; in der Regel besteht die Spielgesellschaft aus nicht mehr als vier Personen. Einige Tarok-Arten werden stets unter vier activen Theilnehmern gespielt, andere kennen deren nur drei; will sich ein Vierter am Spiele betheiligen, 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 theilnehmen, so werden die Plätze durch drei Farbenkarten, etwa Coeur, Treff und

Pique, 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. — Wird zu Dreien gespielt, so dienen bei gleichem Vorgange zwei Farbenkarten und ein Tarok zur Bestimmung der Plätze. Bei Spielen en deux ist eine solche überflüssig.

2. Das Kartengeben (die Donne).

Dem Geber liegt vor Allem die Pflicht ob, die Karten gut zu mischen; er thut dies am besten, indem er das Kartenpack in zwei Hälften theilt 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 Theilnehmer. Bei Spielen unter Zweien coupirt selbstredend stets der Gegner.

Nach vollzogenem Coupiren werden in allen modernen Taroksspielen — Strohmann-Tarok en deux ausgenommen — vorerst sechs Blätter als Talon gelegt, dann die übrigen Karten in Würfen zu acht, respective sechs (in Paskiewitsch zu vier und fünf) Blättern rechts herumgegeben. Der zur Rechten des Kartengebers Sitzende — die Vorhand, 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 Spielen unter nur drei activen Theilnehmern fällt dem Kartengeber oder, wenn dieser ruht, seinem Nachbar zur Linken der dritte Wurf zu. Hiervon erleidet nur das Neunzehnerrufen eine Ausnahme (siehe daselbst). Jede Hand erhält mithin sechzehn, beziehungsweise zwölf (im Paskiewitsch neun) Karten.

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

bestimmen, ob die Karten in Würfen zu acht, respective sechs (im Paskiewitsch zu vier und fünf), oder zu sechzehn, beziehungsweise zwölf (im Paskiewitsch zu neun) Blättern vertheilt 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 ungiltig, wenn ein Theilnehmer keinen Tarok, sondern nur Farbenkarten erhielt; der Geber geht aber selbstverständlich straflos aus, er hat neuerdings zu meliren und Karten zu geben. (Inwieweit diese Regel im Tarok mit Blocks eine Aenderung erfährt, wird an der betreffenden 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 Strohmann-Tarok „Aufnehmer") — steht entweder allein, oder er hat einen Socius. Häufig geschieht die Sonderung durch Ueberbieten des beantragten Spieles, das sogenannte „Steigern"; dieselbe vollzieht sich bei den einzelnen Tarok-Arten auf verschiedene Weise, steht mit dem Aufnehmen der Talonkarten

*) In vielen Gesellschaften ist es üblich, daß die Vorhand auch acht, respective sechs Karten von oben und die gleiche Anzahl von unten wählen kann; in manchen kann die Vorhand die ihr gebührende Zahl von Karten in beliebiger Weise, also etwa vier von oben, zwölf von unten u. s. w. verlangen. Es steht ihr überhaupt das Recht zu, die Karten nach ihrem Belieben, also zu vier, drei, zwei Blättern austheilen zu lassen. Hat die Vorhand bestimmt, daß ihr acht, respective sechs Karten von oben und der Rest von unten zufalle, so kommen jeder Nachhand die folgenden Blätter der Reihe nach zu sechzehn, respective zwölf Karten zu, d. h. die Nachhände haben kein Recht mehr zu wählen.

im Zusammenhange und wird, wie dieses, bei Besprechung jeder Art eingehend erörtert.

4. Das Verlegen.

Ist ein Theil des Talons in der bei den einzelnen Arten angegebenen Weise aufgenommen, so müssen ebenso viele Blätter als in die Handkarten genommen wurden, auch verlegt — scatirt, ecartirt, in den Scat gelegt — werden. Zum Scatiren geeignet ist, mit Ausnahme der Könige, jede Farbenkarte; Taroks dürfen nur dann verlegt werden, wenn der Ecartirende keine andere Farbenkarte als Könige besitzt. In diesem Falle hat er die Pflicht, die Taroks, die er in den Scat legt, früher vorzuweisen. (Die im Paskiewitsch stattfindende Ausnahme siehe daselbst.)

Tarok-Honneurs dürfen wie die Könige niemals verlegt werden. (Ueber Verstöße beim Aufnehmen der Talonkarten und beim Verlegen siehe Tarok-Codex.)

5. Gang des Spieles.

Wie bei den meisten Commercespielen, so muß auch im Tarok jeder Theilnehmer 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, respective mit einem höheren stechen, so lange er deren besitzt; ist er bereits taroklos geworden, so kann er in beiden Fällen jede ihm beliebige Farbenkarte einwerfen. Je nachdem der Stich seiner oder der Gegenpartei zuzufallen scheint, wird er denselben durch eine Karte von hohem Zählwerthe verschönern, diese „schmieren", oder eine möglichst niedere Karte abwerfen, defaussiren.

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

Es ist für jeden Theilnehmer wichtig, die Zahl und den Werth der Karten, die in jeder Farbe bereits abgespielt wurden, zu kennen; noch nothwendiger ist es, die Anzahl der schon gefallenen Taroks wie deren Höhe zu wissen, um danach die noch ausständigen 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", respective 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, respective 33 Points erlangt, so ist die Partie für den „Spieler" verloren.

6. Das Zählen.

Der Zählwerth jeder Karte ist unter „A. Spielmittel" angegeben. Wie dortselbst ersichtlich, ist jedem Blatte ein Bruchtheil — $^1/_3$ Point — eigen; die Könige, Damen, Cavalle und Buben, wie auch die drei Tarok-Honneurs: Sküs, Mond und Pagat haben außer diesem Bruchtheile auch einen Werth 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 Vortheil, 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 $^3/_3$, mithin 1 Point. Einige Beispiele werden das Gesagte klar machen:

Eine Lage enthält z. B. den Sküs ($4^1/_3$), Tarok-Fünfzehn ($^1/_3$) und Tarok-Drei ($^1/_3$); es werden für den Sküs 4, für die Lage 1, mithin im Ganzen 5 Points gezählt. Eine zweite Lage enthält: Treff-König ($4^1/_3$), Treff-Bube ($1^1/_3$) und Treff-Acht ($^1/_3$); dieselbe ergibt daher für den König 4, den Buben 1 und für die Lage 1, demnach 6 Points. Eine dritte Lage enthält: Coeur-König ($4^1/_3$), Coeur-Dame ($3^1/_3$) und Coeur-Buben ($1^1/_3$); 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 Theilnehmern pflegen, nachdem eine Anzahl von Lagen abgezählt worden, eine oder zwei Karten übrig zu bleiben; in diesem Falle werden $^2/_3$ für einen ganzen Point gerechnet, während ein restliches Drittel gar nicht gezählt wird. Z. B.: In einem Spiele en deux (Strohmann-Tarok) hat ein Theilnehmer 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 $3^1/_3$ 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 $3^1/_3$, letzterer $1^1/_3$ Points gilt, so resultiren für die Partei $30+3^1/_3+1^1/_3=34^2/_3$, mithin da $^2/_3$ für 1 Point gerechnet werden, 35 Points.

Diese Art des Zählens erscheint auf den ersten Blick schwierig, ist es aber keineswegs; bei einiger Uebung 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 der drei Honneurs) und Scartins haben keinen Zählwerth und ergeben nur in Lagen zu dreien 1 Point.

Besteht die Lage aus drei Karten, deren jede einen Zählwerth hat, so werden 2 Points, enthält sie nur zwei Zählkarten, so wird 1 Point von der Summe der Werthe 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 Werth. Bleiben eine oder zwei Zählkarten übrig, so wird von deren Werthe ebenfalls 1 Point abgezogen; restiren eine Zählkarte und ein Scartin oder ein werthloser Tarok, so wird erstere nach ihrem vollen Werthe 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 = 12 weniger 2 = 10); Pique-König, Carreau-Cavall und Pique-Acht ergeben 7 Points (5 + 3 weniger 1); Pagat, Treff-Zehn und Treff-Sieben ergeben 5 Points; Carreau-Dame und Carreau-Bube ergeben 5 Points (4 + 2 weniger 1); bleibt Carreau-Dame allein übrig, so zählt sie 3 Points (4 weniger 1).

Aus dem Gesagten ergibt sich wohl zur Genüge, daß beide Zählmethoden zu gleichen Resultaten 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 Pagat.

Der Pagat, 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 Pagat 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: „Pagat Ultimo!"; er zählt dann doppelt so viel, als wenn der Pagat ohne vorher erfolgte Ansage ultimirt worden

wäre, in welch' letzterem Falle er „stiller Ultimo" genannt wird.

Der Ultimo wird, wie bei den einzelnen Tarokarten näher angegeben, separat honorirt. Wurde der Pagat angesagt und im Laufe der Partie herausgeholt oder im letzten Stiche abgefangen, der Ultimo mithin vereitelt, so zählt derselbe zu Gunsten der Gegenpartei (der letztere Fall gilt auch für den stillen Ultimo).

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 Tarok-Arten enthalten die Nuance des Volat; wo dieselbe vorkommt, ist deren Werthbestimmung angegeben.

9. Beendigung des Spieles.

Es ist üblich, ehe die Spielgesellschaft auseinandergeht, drei oder sechs „Touren" anzusagen, nach deren Ablauf das Spiel beendet ist. Gewöhnlich geschieht diese Meldung seitens des Verlustträgers. Die Touren beginnen, sobald die Reihe des Kartengebens an denjenigen Theilnehmer 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-, respective sechsmal Karten zu geben. Haben nach der letzten Donne alle Theilnehmer gepaßt, so wird gewöhnlich noch eine „Ehrentour" gemacht.

C. Grundzüge und Behandlung der Spiele mit 54 Karten.

Cap. I. Tapp-Tarok.

Diese Art, auch „Dreiern", „Zeco", der „Tapper" genannt, wird unter drei activen Theilnehmern gespielt, von denen stets einer, der „Spieler", zwei Gegnern gegen-

übersteht. Ist ein Vierter da, so ruht der jeweilige Kartengeber, und 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, respective es zu behalten. Nachdem jeder Theilnehmer 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 Spielkategorien: 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, ebenfalls aus drei Karten bestehend, 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 — denn nur dieser hat hiezu das Recht — 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 vortheilhaft, so decouvrirt 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 die weite Talonhälfte gesehen hat, noch immer zum ersten Talontheil „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 gutgeheißen 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 Theilnehmer, 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", „licitiren", d. h. ein mehrwerthiges Spiel, mithin 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 zunächst die zweite Hälfte des Talons und, wenn ihm dieser nicht convenirt, auch die erste auf; in diesem Falle gilt das Spiel 3, im früher erwähnten 2 Points. Er kann aber auch, nachdem er beide Hälften gesehen, „zurückgehen", d. h. die zuerst decouvrirte zweite Talonhälfte 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 Hälfte 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 Talonhälfte, welche nun ein dreimaliges Spiel, 3 Points, involvirt, aufzunehmen, ohne die zweite zu besehen oder aber auch die zweite Talonhälfte zu decouvriren, wodurch das Spiel „viermalig" geworden, und sich dann für den Kauf einer dieser beiden Hälften zu entscheiden. Geht er zum ersten Talontheile 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" (Aufdecken der ersten Hälfte) und endlich das „Zurückgehen" zum zweiten Talontheile 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.

Die hier angegebene Art des Decouvrirens der Talonkarten wie des Steigerns hat in Wien schon seit einigen Jahren eine, wie wir glauben, gut zu begründende Aenderung erfahren. In den meisten Tarokgesellschaften werden immer beide Talontheile aufgedeckt und jeder Dreier gilt, gleichviel, welche Talonhälfte der Spieler immer aufnimmt, 3 Points. Folgerichtig gilt der Untere immer — welcher Theil des Talons aufgenommen wird, ist einerlei — 4 Points. Das bis dreimal gesteigerte Spiel gilt 5, das bis viermal gesteigerte 6 Points, mag welcher Talontheil immer aufgenommen werden. Wir haben die ältere Methode hier dargelegt, weil dieselbe in zwei Abarten des Tarok (Tarok mit Blocks und Steyerisch-Tarok) noch immer Geltung hat, und weil denn doch einzelne Gesellschaften nach dieser Spielweise, die in Wien wie in manchen Provinzstädten schon als veraltet angesehen wird, vorgehen.

In allen diesen Fällen gehört der zurückgelassene Talontheil 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. Jeder Theilnehmer kann, wenn er nicht einen Dreier bereits erklärt hat, aus der Hand einen Solo ansagen.

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.

b) Der Solo.

Der Talon bleibt im Solo verdeckt liegen, er darf erst nach Schluß der Partie angesehen werden und gehört der Gegenpartei. Der Spieler hat daher nicht, wie im Dreier, den Vortheil, scatiren zu können und sich hierdurch mehr oder weniger Points zu sichern; anderseits enthält der Talon in seinen sechs Karten 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 nöthig. Dasselbe muß dem Spieler die Aussicht gewähren, mit seinen Handkarten allein das zum Gewinne erforderliche Minimum von 36 Points zu erzielen. Wenn also bereits bis zum „Viermaligen" licitirt worden, so ist eine ungünstige Kartenvertheilung vorauszusehen und die Steigerung bis zum Solo stets sehr gewagt.

Solo kann, wie schon oben erwähnt, auch dann gespielt werden, wenn gar nicht gesteigert worden. Hat jedoch ein Theilnehmer bereits einen Dreier erklärt und ist dieser gutgeheißen worden, so ist er nicht mehr berechtigt Solo zu spielen.

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

Hat ein Gegner — im Dreier wie im Solo — die Köpfe, tous les trois oder tous les quatre, so erhält er die Prämie hierfür nicht allein vom Spieler, sondern auch von seinem, und wenn zu Vieren gespielt wird, von seinen beiden 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. — Wer tous les trois vertappt hat, beansprucht mit Recht die Prämie für die Köpfe. — Hat die Vorhand tous les quatre vertappt und unternimmt Jemand ein Spiel, so

kann sie, vorausgesetzt, daß sie dieses selbst zu behalten erklärt, die Prämie für tous les quatre auch in dem Falle beanspruchen, wenn dem Nachmanne durch Steigerung das Spiel verblieben ist.

Die Contra-Ansagen.

Nachdem der Spieler — im Dreier — verlegt und dies mit den Worten „er liegt" kundgegeben hat, oder im Solo — nachdem er diesen zu spielen erklärt hat — kundgegeben, daß es „angehen könne", ist jeder der beiden activen Gegner berechtigt, dem Spiele „Contra" zu bieten und durch diese Ansage den Werth des Spieles zu verdoppeln. Der Spieler seinerseits hat stets das Recht, die erfolgte Contrameldung mit „Recontra" zu erwidern und dadurch den Werth des Spieles zu vervierfachen; jedem der beiden activen Gegner steht es frei, auf ein Recontra des Spieles mit „Supercontra" zu antworten und damit dem Spiele den achtfachen Werth zu verleihen. Ein Beispiel: A hat ein „dreimaliges" Spiel unternommen, das mithin 3 Points gilt, B bietet „Contra", erhöht demnach den Werth aufs Doppelte, das Spiel zählt nunmehr 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 „Recontra" und „Supercontra" auf 32, respective 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, respective 32, „Supercontra" 32, respective 64 Points. — Der contrirte Volat gilt im Dreier 48, im Solo 96 Points. Recontra dem Volat kommt nur äußerst selten, Supercontra wohl niemals vor.

Hier sei davor gewarnt, die Contra-, Re- und Supercontrameldungen gleich Wetten zu behandeln; das Spiel würde sonst einen hazardähnlichen Charakter annehmen und den eigentlichen Zweck, geistige Anregung und Unterhaltung zu gewähren, verfehlen. Muthwillig ertheilte Contra-Ansagen sind erfahrungsgemäß nicht geeignet, die Stimmung in der Gesellschaft angenehm zu gestalten. — Ehe man sich zur Ertheilung eines Contra entschließt, empfiehlt es sich, die Handkarten genau zu prüfen, im Dreier auch Rücksicht auf die vom Spieler hineingenommenen, wie auf die zurückgebliebenen Talonkarten zu nehmen. Angesichts des bedeutend erhöhten Werthes, 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 Kartenvertheilung die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes bietet.

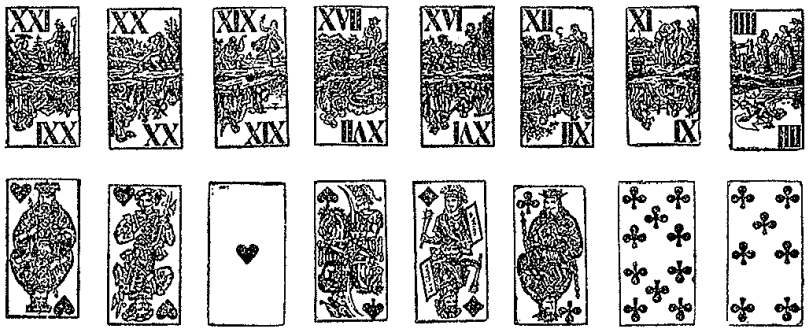
Behandlung des Spieles.

Der Gang des Spieles wurde bereits in den „Allgemeinen Grundzügen" erörtert; auch daß zum Gewinne 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 ebenso viel als er, so hat der Spieler verloren.

Die Regeln aufzustellen, nach welchen es raisonmäßig ist, ein Spiel zu unternehmen, wäre bei der Mannigfaltigkeit der Kartenvertheilungen 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 Beurtheilung des ganzen Blattes ist und nur die Erfahrung ein richtiges Urtheil 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, nöthig, daß er mehr als ein Drittel jener Karten besitzt, welche ihrem Range wie ihrem Zählwerthe 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 Theilnehmer nun acht bis neun Taroks, darunter einige der höheren Stecher, einen Tarok-Honneur und zwei Könige, also etwa:



so besitzt er, wenn die Vertheilung der übrigen Karten eine reguläre ist, alle Aussicht, einen Dreier gewinnen zu können. Allerdings verringert sich dieselbe sehr, falls der Talon weder Taroks, noch einen Honneur, sondern zum größten Theile Scartins enthält. Auch eine ungleichmäßige Vertheilung der ausständigen Taroks kann den Gewinn für ihn sehr fraglich machen.

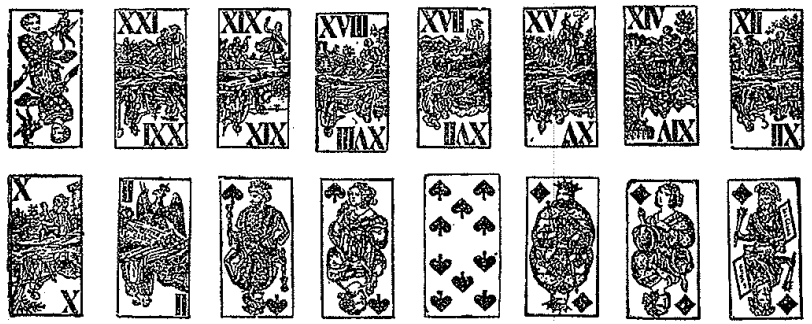
Um zum „Unteren" zu steigern, sind — schon aus dem Grunde, weil der Vormann bereits ein Spiel erklärt hat, demnach voraussichtlich ein gutes Blatt besitzt — ein oder zwei Taroks mehr oder ein zweiter Tarok-Honneur nothwendig.

Zur Steigerung bis zum „Drei-" oder „Viermaligen" aber ist ein Blatt erforderlich, welches mindestens einen König und etwa zehn bis elf Taroks, worunter

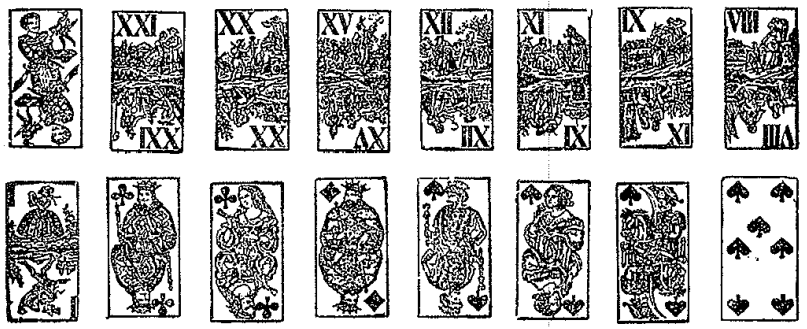
zwei Honneurs und noch drei bis vier hohe Stecher, enthält.

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.**)

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

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

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

Ist ein Dreier gutgeheißen worden, so decouvrirt der Spieler den Talon in der bereits angegebenen Weise; er nimmt natürlich jenen Theil 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 zu jenen Farben aufzunehmen, in denen man die Könige hat; mitunter sieht man von dieser Regel ab, um die aufgenommene Dame ihres großen Zählwerthes halber zu verlegen. — Der Spieler muß, ehe er sich für eine der beiden Talonhälften entscheidet, prüfen, welche es ihm ermöglicht, vortheilhafter 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 Theil 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 welchen man nach dem Kaufe ein oder zwei, höchstens drei Karten besitzt, um dann 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 Spieles 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

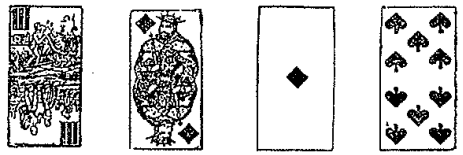
die bei den Gegnern befindlichen übrigen Zählkarten dieser Farbe mit Tarok stechen zu können. Befindet sich in der zurückgelassenen Talonhälfte ein König, so behalte man die Dame als die höchste Karte dieser Farbe, wenn man die Aussicht hat, sie im Spiele einbringen zu können; hat man auch den Cavall in Händen, so verlege man die Dame, da der Cavall ihren Rang ohnehin einnimmt.

Welcher oder welche dieser Fälle zu berücksichtigen sind, ergibt sich aus den Handkarten des Spielers; das Kaufen und Verlegen ist häufig ausschlaggebend für den Gewinn oder Verlust der Partie, und es bedarf einer gewissen Uebung, um sich darin ein rasches und richtiges Urheil 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 Theile 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 eigenen 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. Theile enthaltene Aufgabe Nr. 12 beleuchtet diese Operation näher.) Zu diesem Zwecke ist es oft nöthig, daß der Spieler einen kleinen (minoren) Tarok in Händen behält, um mit demselben einen Gegner den Stich belassen, respective ihn ans Spiel bringen zu können. Das Zurückbehalten solch eines kleinen Taroks ist stets anzurathen; 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:



Dessen Helfer C hat:

C spielt Pique-Acht. Sticht der Spieler mit X und spielt 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 schmiert B stets Carreau-König, den sein Helfer C mit XX einbringt.

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

Nur hierdurch wird es auch möglich, im Endspiele das Schmieren von Zählkarten zu verhindern. Gesetzt 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, darunter König und Dame, so kann er bei günstiger Vertheilung beide Figuren einbringen, da jeder Gegner zwei Blätter dieser Farbe haben kann. Bei Dame und Cavall wird in der Regel eine der beiden Figuren eingebracht; befinden sich neben diesen noch zwei Scartins derselben Farbe, so ist es immerhin möglich, eine der beiden Figuren einzubringen, wenn nämlich die ausständigen vier Blätter gleichmäßig (je zwei in jeder Hand) unter den beiden Gegnern vertheilt sind.

Hat der Spieler etwa neun bis zehn Taroks, darunter den Pagat, und neben demselben 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 Spieles einsticht, um sich mindestens seinen Zählwerth zu sichern; ist das Einstechen wie das Ultimiren desselben unmöglich geworden, so entledige man sich des Pagat 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 raisonmäßig „Pagat Ultimo" anfangen; er wird den Ultimo zumeist gewinnen und erhält von jedem Gegner eine Vergütung von vier Points.

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

Stillen Ultimo kann auch einer der beiden Gegner machen (dem Spieler „einen Zopf anhängen"); die Gegner erhalten hierfür je zwei Points vom Spieler vergütet. Dagegen ist es keinem der Spieler 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 Anzahl hoher Stecher enthält; er nehme auch Rücksicht darauf, ob er den Vortheil des ersten Ausspielens hat, sowie weiters, ob sich ein oder zwei Taroks in der zurückgelassenen Talonhälfte befinden. Häufig ist auch neben den Taroks die Stellung der Farbenkarten für den Gewinn oder Verlust eines Ultimo entscheidend. Wir verweisen in dieser Richtung auf die im II. Theile enthaltenen Aufgaben Nr. 3, 5 und 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 Zählwerthe ganz abgesehen, eine dominirende Karte; mit demselben, als dem höchsten Atout, kann man eine hohe Zählkarte auch in Mittelhand, oder auch, wenn diese Figur mit einem höheren Tarok bereits atouirt worden, „halten", mit dem Sküs den Stich behalten. Fehlt nur ein Tarok, oder sitzt in Händen zweier Theilnehmer 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 Kiebitz 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 Tücke 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."

Mond und Zwanzig, oder besser noch: Mond, Zwanzig und Neunzehn können übrigens als Aequivalent 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 aufweist. 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 Taroks mit acht bis neun majoren Stechern und König, Dame und Cavall (die Terzmajor) einer Farbe, so kann er die Volat-Ansage raisonmäßig nur in der Vorhand erstatten. Bei der ohnehin ungewöhnlichen Vertheilung der Karten wäre es leicht möglich, daß ein Gegner in der Farbe des Spielers scat sein und den Volat hierdurch vereiteln könnte (siehe II. Theil, Aufgabe Nr. 9), was der Vorhand gegenüber unmöglich ist.

Um den Volat durchzuführen, fordere der Spieler unausgesetzt, 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 wichtig zu wissen, wie viele und welche Karten jeder Farbe bereits zum Vorschein gekommen, „heraus" sind.

*) Die höchsten.

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

Der Vortheil des ersten Ausspielens ist, wie für den anzusagenden Ultimo, so auch in Bezug auf die Partie von erheblichem Werthe; durch denselben wird es dem Spieler oft möglich, eine sonst absolut auf Verlust stehende Partie retten zu können (siehe II. Theil, Aufgabe Nr. 10).

Was bisher über die Führung der Partei gesagt worden, gilt in vollem Maße auch für den Solo. Der Solo zählt acht 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 Talonkarten gegen Blätter, die er in der Hand besitzt. Er hat das Recht, die ihm besser zusagende Hälfte des Talons 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 Vortheile nicht haben.

Würden demnach die Gegner ihre Farbenkarten systemlos abspielen, so müßte der Spieler, der von vorneherein 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 Aiden verschönern, auf dieselben Zählkarten einwerfen, „schmieren" könne. Dies kann auf zweierlei Art ermöglicht werden: 1. Hat ein Gegner neben sieben bis acht 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 neun bis zehn, aber keine längere Farbe, so invitirt er auf Tarok, indem er den niedrigsten, den er hat, anzieht. Sein Aide 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 Aiden, 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 Ausnahmsfällen von derselben abgegangen werden.

Die natürliche Consequenz 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 aber Nebensache bleiben. Zudem sitzt der Pagat mitunter auch beim Aiden, 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 Aiden angespielte Karte ist vom Mitmanne stets nachzuspielen, der sich, namentlich als „Schwacher", überhaupt der Direction seines Helfers überlassen muß. Hat der Schwache kein Blatt der Forcefarbe seines Socius mehr in Händen, und soll er schwach bleiben, so zieht er, wo möglich, eine kurze Farbe, in welcher er etwa König und Dame, Dame und Cavall oder den Cavall doubleton besitzt, sonst aber eine Farbe an, in der er die Renonce beim Spieler vermuthet.

Hat ein Gegner als Vormann des Spielers etwa acht Taroks und in vier Farben je zwei Karten, mithin weder eine Peitsche, noch auch die Raison, auf Tarok zu invitiren, so spielt er abwechselnd eine Farbe nach der anderen, er „löst" die Farben auf. Besitzt nun der Spieler in einer oder zwei Farben die „Gabel", also König und Cavall, oder die besetzte Dame, der in der Nachhand sitzende Gegner aber im ersteren Falle die Dame (besetzt) 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 ein Blatt besitzt, anzuziehen, ist in vielen Fällen zu verwerfen; man kann hierdurch den Spieler, wenn er in der gleichen Farbe eine Peitsche 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 gegnerischen Vormannes häufig für die Partei des letzteren von entscheidendem Vortheile. 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 nöthig, 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 schone, 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. Hievon 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 raisonmäßig 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 Raison Contra ansagen, und er thut dies oft schon aus dem Grunde, um seinem Helfer anzudeuten, daß er in einer Farbe renonce ist, damit letzterer dieselbe rechtzeitig bringe.

Droht den Gegnern Volat zu werden, so muß derjenige, der zuerst Farben einzuwerfen 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 vermuthen, um ihn dadurch in den Taroks zu schwächen, ist selbstredend. Hat ein Gegner neben sechs bis sieben Taroks eine Peitsche, so wird es ihm oft möglich, durch das Forciren mit derselben auch einen ziemlich sicheren Ultimo zu vereiteln.

Das (stille) Mitzählen der bereits verstochenen Taroks und Farbenkarten ist, wie für den Spieler, so auch für jeden der beiden Gegner von großer Bedeutung und soll 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) angesetzt, d. h. eine Cassa gebildet und durch den Kartenstamm (der jeweilige Kartengeber legt eine Münze in die Cassa) 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 Cassa zu legen. Diese Art der oft unverhältnißmäßig hohen Prämiirung eines angesagten Ultimo wird in allen Gesellschaften, in welchen das Tarok nur als Mittel zur Zerstreuung und Erholung dient, und deren Mitglieder

durch ihr Lieblingsspiel 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.

Um den Anreiz für das Ultimiren des Pagat denn doch einigermaßen zu erhöhen, wird von soliden Tarokgesellschaften in neuerer Zeit für den stillen wie für den angesagten Ultimo eine mäßige besondere Prämiirung favorisirt, die nur wenige Points beträgt. Zum Beispiel gilt der stille Ultimo anstatt zwei, drei oder fünf Points, der angesagte statt vier, sechs, respective zehn Points.

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 Theilnehmern 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 für den Spieler, 35 für die Gegenpartei; hier wie dort erhält jeder Theilnehmer 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 Werthbestimmung als das Tapp-Tarok.

Jeder Theilnehmer hat ein Stammbête von gewöhnlich zehn Blocks zu erlegen oder wird — wie das allgemein üblich — für dasselbe einfach auf einer Tafel belastet; überdies hat der jeweilige Kartengeber einen Block in die gemeinschaftliche Casse zu legen. Das erste Spiel bewerthet sich sonach auf elf Blocks — zehn Blocks Stammbête und einen Block Kartenstamm (den der erste Kartengeber in die Casse gelegt hat). Der Geldwerth dieser Blocks (Spielmarken) wird vor Beginn des Spieles vereinbart. Gewinnt nun der Spieler einen Dreier, so wird er nicht allein für das Stammbête (10 Blocks) erkannt, er erhält außerdem den

Kartenstamm — gleichviel, ob das Spiel ein-, zwei- oder dreimalig gewesen — er gewinnt mithin 11 Blocks. Verliert der Spieler einen einmaligen Dreier, so wird er für das Stammbête (10 Blocks), wie auch für den Kartenstamm = 1 Block auf einer zweiten Tafel belastet; verliert er einen zweimaligen Dreier, so hat er einen Verlust von $2 \times 11 = 22$ Blocks zu tragen und wird daher auf der zweiten Tafel mit 22 Blocks belastet. Es ist selbstredend, daß er bei Verlust eines dreimaligen Spieles als Schuldner von 33 Blocks auf der zweiten Tafel aufgeführt wird.

Die verlorenen Spiele werden in folgender Weise verzeichnet: Z. B. es spielen vier Personen, die wir mit X, Y, W und Z bezeichnen wollen. Es verlöre etwa W einen einmaligen Dreier, so wird demselben auf der zweiten Tafel das Spielbête:

W 11

angeschrieben; wäre das Spiel ein zweimaliges gewesen, so würde ihm das Spielbête von 22 Blocks wie folgt auf die zweite Tafel angeschrieben:

W 22

So lange Stammbêtes (Aufschriften) vorhanden, kommen die Spielbêtes nicht zur Austragung, und handelt es sich stets um die Aufschrift (das Stammbête eines Theilnehmers) zuzüglich des Kartenstammes. Dieser wird unbeschränkt so lange — um je einen Block — vermehrt, so lange alle Theilnehmer passen. Sind die Stammbêtes abgewickelt, d. h. dieselbe durch gewonnene Spiele regulirt, so gelangen die Spielbêtes an die Reihe u. s. w.

Zur Regulirung der einzelnen Stammbêtes sowohl als der etwaigen Spielbêtes, sowie endlich zur Dotirung des Kartenstammes, von dem jeweiligen Kartengeber erhält jeder Theilnehmer beim Spielbeginn eine Anzahl von Spielmarken (Blocks) — etwa 80 — und zwar von solchen, die 10 Blocks repräsentiren, etwa fünf und 30 kleinere à 1 Block, die er ganz am Schlusse des Spieles zu verrechnen hat, wie das weiter unten näher ausgeführt ist.

Die Stammbêtes werden einfach in der Weise regulirt, daß derjenige, der ein Spiel gewinnt, sein Stammbête, seine Aufschrift, annullirt oder falls dieses schon früher geschehen, ihm von dem Partner, der mit einem Stammbête noch belastet ist, ein großer Block (10) gegeben und diesem die Aufschrift annullirt wird. Anders bei den Spielbêtes, wenn diese die Höhe der Aufschrift übersteigen.

In unserem Falle erscheint W auf der zweiten Tafel, wie oben, mit 22 Blocks Spielbête belastet:

W 22

Gewänne nun beispielsweise X dieses Spielbête, so wird auf der Tafel sein Anfangsbuchstabe hinter der Zahl 22 gesetzt, und die Tafel erhält dann den Vermerk:

W 22 X

d. h. W schuldet dem X 22 Blocks.

Aus dem Gesagten ergibt sich, daß die Spielbêtes oft eine unerwartete Höhe erreichen und daher der Gewinn oder Verlust der einzelnen Spiele sehr ungleich ist. Um eine annähernde Gleichmäßigkeit in der Bewerthung der einzelnen Spiele hervorzubringen, und damit das Spiel nicht einen hazardmäßigen Anstrich erhalte, wird in den meisten Kreisen eine Schranke von 25 bis 30 Blocks gezogen. Hat beispielsweise ein Spieler eine zweimalige Partie verloren, was ein Bête von 38 Blocks involvirt, so werden ihm statt eines Bête zu 38, zwei Bêtes à 19 Blocks angeschrieben.

Wird mit unbeschränkter Höhe der Bêtes gespielt, und hat ein Spieler ein großes Bête zu tragen, so steht es ihm frei, dieses zu zwei Hälften getheilt anschreiben zu lassen.

Derjenige, der einen Dreier unternommen hat, besichtigt die obersten drei Karten des Talons und kann dieselben aufnehmen, ohne seinen Kauf vorzeigen zu müssen. Geht er jedoch weiter, d. h. will er auch die zweite Talonhälfte besehen, so muß er den ersten Talontheil decouvriren, um dann den zweiten zu besichtigen. Nimmt er diesen herein,

so braucht er dessen Karten nicht vorzuweisen, er ist zur Decouvrirung der zweiten Talonhälfte nur dann verpflichtet, wenn er zum ersten Talontheil zurückgeht und diesen aufnimmt.

Der Solo bedingt beim Block-Tarok außer dem Inhalt des Kartenstammes, und des Stamm-, respective Spielbête noch überdies eine Vergütung von vier Blocks seitens jedes Theilnehmers, mithin erhält der Spieler im Gewinnstfalle von jedem Gegner 4 Blocks separat, während er im Verlustfalle an jeden Gegner 4 Blocks besonders zu zahlen hat.

Die Prämie für tous les trois beträgt im Dreier 1 Block, für tous les quatre ebenfalls 1 Block, für den stillen Ultimo 1, für den angesagten 2 Blocks, für den Volat 6 Blocks. Im Solo werden die Prämien doppelt so hoch bewerthet. Sache der Vereinbarung ist es, ob der Volat auch angesagt, mithin im Dreier mit 12, im Solo mit 24 Blocks zu bewerthen ist oder nicht, d. h. ob ein Volat überhaupt angesagt werden kann.

Hat ein Spieler alle sieben Honneurs in seinen Handkarten, so erhält er von jedem Gegner im Dreier 4, im Solo 8 Blocks separat vergütet. Für die Köpfe ist im Block-Tarok keine Prämie bestimmt.

Der Umstand, daß der Ultimo hier nur sehr gering prämiirt ist und diese Prämie in keinem Verhältnisse zur hohen Bewerthung der Partie — auch wenn diese nur ein Stammbête und einen geringen Kartenstamm bedingt — steht, bringt es mit sich, daß die Gegner das Ultimiren des Pagat nicht zu verhindern trachten, sondern ihr Augenmerk nur darauf richten, dem Spieler die Partie abzuringen; hierdurch gewinnt das Gegenspiel sehr an Correctheit.

Nur der Spieler kann Pagat Ultimo machen und hierfür die Prämie beanspruchen; ultimirt ein Gegner den Pagat, so gilt dies allenfalls als Privatvergnügen, wird aber nicht honorirt. Auch darf im Block-Tarok weder dem Spiele, noch dem angesagten Ultimo ein Contra geboten

werden, weil hierdurch die Kartenlage verrathen werden könnte.

Hat der Spieler beide Talonhälften besehen und fürchtet er, bei schlechtem Kaufe einen zwei- oder gar dreimaligen Dreier zu 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.

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 würden, 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, Stamm- oder Spielbête und den Kartenstamm gewinnen, dagegen eventuell das Doppelte und Dreifache verlieren kann, ein weit stärkeres Blatt nöthig, 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 Kartenvertheilungen kommen allerdings selten vor und schlagen nicht immer zu Ungunsten des Spielers aus. (siehe II. Theil, 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 Aide nicht einen einzigen Tarok besitzt, mithin den größten Theil seiner Zählkarten schmieren kann, ist so einleuchtend, daß wir 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, so daß 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 gefallenen Stiche, mit Ausnahme des zuletzt gefallenen, keinem activen Theilnehmer gestattet ist, so ist es nöthig, nicht allein die Taroks, sondern auch die in den eingenommenen 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.

Sitzt 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 Aiden auf, sobald derselbe zu Stich kommt, die Leitung der Partie in die Hand zu nehmen.

In allem Uebrigen können wir auf die Ausführungen in Cap. I hinweisen. Jeder im Tapp-Tarok einigermaßen

gewandte Spieler kann auch am Tarok mit Blocks theilnehmen, namentlich dann, wenn er nicht, wie dies im Tapp-Tarok häufig geschieht, das Ultimiren des Pagat mit Opfern zu verhindern sucht, sondern stets den Ausgang der Partie allein im Auge behält.

Die Abrechnung.

Wurde nach Ablauf der Touren (welche zur Beendigung des Spieles vereinbart wurden) bereits der Kartenstamm aufgelassen, sind aber noch einige Spielbêtes verzeichnet, die noch abzuspielen sind, so wird, da durch etwaige neuerliche Spielbêtes die Auflösung der Spielgesellschaft in nicht abzusehende Ferne gerückt würde, der sogenannte „Brunnen" etablirt, d. h. in folgender Weise vorgegangen:

Es wird auf der (zweiten) Schreibtafel ein Strich (Hut) gezogen und die noch etwa folgenden Spielbêtes unter diesem Striche — in den „Brunnen" — angeschrieben. Diese Spielbêtes gelangen nicht mehr zum Abspielen, sondern werden, sobald die ober dem Striche befindlichen Bêtes abgespielt sind, summirt. Die sich ergebende Summe wird auf die einzelnen Theilnehmer der Gesellschaft repartirt und verbucht.

Hier muß bemerkt werden, daß stets ein Mitglied der Gesellschaft schon beim Spielbeginne die Buchführung übernimmt, und es ist selbstverständlich, daß der Buchhalter während der ganzen Spieldauer allfällige Reclamationen seiner Spielgenossen entgegen nimmt und die nöthigen Aufklärungen ertheilt.

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

W 20 Z 20	
	X 40 Y 20 Z 20

Sobald nun zwei Spiele gewonnen 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 20 X Z 20 Y	
	X 40 Y 20 Z 20

Alle ober dem Striche verzeichneten Posten werden nunmehr zusammengezogen in der Weise, daß sich das Plus oder Minus von Blocks für jeden Theilnehmer ergibt. (Hat einer oder der andere zufällig weder ein Plus, noch ein Minus erlangt, so wird dennoch sein Name angeschrieben, weil er jedenfalls einen Theil der im „Brunnen" verzeichneten Spielbêtes zu tragen, respective zu fordern hat.) Ergäbe z. B. die Abwicklung:

W 86 +
X 13 +
Y 42 —
Z 57 —

so stimmt die vorläufige Abrechnung, da ebenso viele Blocks zu Lasten von Y und Z (99 Blocks) angeschrieben erscheinen, als X und W (99 Blocks) zu fordern haben.

Nunmehr wird der „Brunnen" aufgetheilt. Die Summe der im „Brunnen" verzeichneten Bêtes beträgt in unserem

Falle 40 + 20 + 20 = 80 Blocks und ergibt, auf vier Theilnehmer repartirt, für jeden derselben ein Plus von 20 Blocks. Dementsprechend ist X, der im „Brunnen" mit 40 Blocks belastet erscheint, nur mit 20 Blocks zu belasten, Y und Z gehen leer aus, und dem W sind 20 Blocks gutzubuchen.

Dies ergibt sodann:

+		+
W 86	mehr 20 =	106
+		—
X 13	weniger 20 =	7
—		—
Y 42		42
—		—
Z 57		57

Ist die vorläufige Abrechnung so weit gediehen, dann eruirt jeder Theilnehmer, ob und wie viele Blocks er am Schlusse des Spieles mehr oder weniger besitzt, als er bei Beginn desselben erhalten hat.

Ergäbe sich nun beispielsweise für W ein Manco von 8 Blocks, für X ein Mehr von 12 Blocks, für Y ein Manco von 11 Blocks, so muß, wenn die Rechnung stimmen soll, Z ein Mehr von 7 Blocks haben.

Die Schlußrechnung ergibt sodann folgendes Resultat:

	+			+
W	106	— 8	=	98
	—			+
X	7	+ 12	=	5
	—			—
Y	42	— 11	=	53
	—			—
Z	57	+ 7	=	50

W hat demnach 98, X 5 Blocks zu fordern, während Y 53 Blocks, Z 50 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 decouvrirt 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 den „dritten Zweier". Im „Einer" enthält der Talon sechs Theile; 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 Zweier" „zwei-", „drei-", „vier-" und „fünfmalig" und der „dritte Zweier" demnach auch „sechsmalig" sein. Der „Einer" kann „ein-", „zwei-", „drei-", „vier-", „fünf-", „sechs-", „sieben-", „acht-", „neun-", „zehn-" und „elfmalig" sein.

Die Werthbestimmung 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 vierfach, im Solo sechsfach) zur Auszahlung gebracht. Erlangt die Gegenpartei beispielsweise 42 Points, so wird 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 ausbezahlt. Der Spieler jedoch erhält das gewonnene Spiel stets nur als einmalig ausgezahlt, wenn dies auch zwei-, drei- oder gar elfmalig war.

Z. 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, respective $35^1/_3$ gegen $34^2/_3$, so hat der Spieler die Consolation mit 10 Points, je nachdem das Spiel ein Dreier, Zweier, Einer oder Solo gewesen, ein-, zwei-, drei- oder vierfach an jeden Gegner zu bezahlen, wenn das Spiel ein einmaliges gewesen; war das Spiel zwei-, drei- oder mehrmalig, 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 Schicksale der Partie, stets die einfache Consolation von 10, der angesagte Ultimo 20 Points. Die Köpfe zählen nicht.

Der Volat bedingt still die siebenfache, angesagt die vierzehnfache Consolation. Eine separate Vergütung der Gewinn-Points findet nicht statt.

Alles Uebrige wie im Tapp-Tarok.

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, mit dem er den Zweier oder Einer mit Erfolg durchführen soll, ein dem Soloblatt sehr ähnliches sein. Noch gebieterischer wird diese Nothwendigkeit im Hinblick auf eine etwaige Contra-Ansage. — Eine große Anzahl, etwa elf bis dreizehn Taroks, darunter zwei Honneurs oder ein vollständiger Schluß in den Taroks, sind beinahe unerläßlich. Die im II. Theile enthaltene Aufgabe Nr. 16 zeigt, welche Kraft ein geschlossenes Tarokblatt dem Spiele verleiht.

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

Cap. IV. Das Königrufen.

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

Es enthält vier Spielkategorien: 1. den Rufer, 2. den Solo, 3. den Dreier und 4. den Solo-Dreier. Letzterer ist das im Range höchst bewerthete Spiel; ihm folgt im Range wie im Werthe 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 Vortheil 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 Vertheilung der übrigen Karten vorauszusetzen.

Hat die Vorhand ein schwaches Blatt, einige 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" gutgeheißen 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 im Laufe des Spieles bei gegebenem Anlasse als solcher declarirt. Der Spieler deckt nun beide Talonhälften auf und nimmt jene herein, die ihm vortheilhafter erscheint, wobei es für die Bewerthung des Spieles gleichgiltig ist, welche von beiden er gewählt hat. Der zurückgelassene Talontheil 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-Königs wie der Spieler müssen ebenso wie ihre beiden Gegner die gemachten Stiche jeder für sich einnehmen, weil die Parteiensonderung möglichst lange geheim zu bleiben hat. Nach Schluß des Spieles vereinigt jede Partei die Stiche ihrer Theilnehmer. Hat die Gegenpartei 35 ($34^2/_3$) Points oder gar darüber erlangt, so fällt ihr der Gewinn zu; für den Spieler und seinen Socius sind demnach zum Gewinne mindestens 36 ($35^2/_3$) Points erforderlich.

Die gewinnende Partei schreibt sechs Points an.

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

Fällt der gerufene König einem Mitgliede der Gegenpartei zu, so hat die Partei des Spielers zwei Points als Strafe für das Nichteinbringen des Königs zu entrichten.

Ist es dem Besitzer des gerufenen Königs möglich, denselben entweder selbst für den letzten Stich zu befreien oder ihn dem Spieler für dessen letzten Stich aufzubewahren, mithin den König zu ultimiren, so erzielt die Partei des Spielers hiermit zwei Points.

Hat der Gerufene ein starkes Tarokblatt, etwa sechs bis acht 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 (Skûs oder Mond) gekauft, so ist für den Socius desselben raisonmäßig das Ultimiren des Königs vor dem ersten Ausspielen mit den Worten: „König Ultimo!" anzusagen. Diese Ansage bedingt eine Prämie von vier Points und darf erst geschehen, nachdem der Spieler den Vollzug des Scatirens kundgegeben hat. Wurde „König Ultimo" angesagt, das Ultimiren aber in der Weise vereitelt, daß die Gegenpartei den gerufenen König abgefangen, so zählt dies für dieselbe nur vier Points, da die Ersatzstrafe von zwei Points hier wegfällt.

Besitzt der Gerufene alle vier Könige, so erhält er wie sein Aide, der Spieler, zwei Points vergütet; ebenso viel gelten tous les trois, welcher der vier Theilnehmer immer sie in Händen hat, für jene Partei, deren Mitglied im Besitze der drei Tarok-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, wenn eine Partei am Schlusse des Spieles alle drei Tarok-Honneurs, respective alle 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 angesagt werden; beides kann auch von der Gegenpartei geschehen. Der stille Ultimo zählt zwei, der angesagte vier Points.

Für die Partei des Spielers sind beide Ultimi — König wie Pagat — still und angesagt, möglich; begreiflich muß

der ultimirte König auf den letzten Stich, den der Spieler mit dem befreiten Pagat erzielt, fallen.

Die Köpfe zählen ein 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 angesetzten, vom Erfolge der Partie unabhängig.

Volat zählt im Rufer still 12, angesagt 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 zu berücksichtigen, daß die Dame der gerufenen Farbe nur dann scatirt werden sollte, wenn man vier Blätter 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 ein Scartin), so verlegt man sie nicht. Abgesehen davon, daß die blanke, wie die kurz besetzte Dame leicht eingebracht wird, unterstützt sie auch wesentlich das Ultimiren des Königs. Die gerufene Farbe scatire man nur dann, wenn man in einer anderen nicht vortheilhaft 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 in Ermangelung der Dame, besitzt, da in beiden Fällen das Einbringen des Königs wahrscheinlicher wird, als wenn nur wenige Karten der gerufenen Farbe ausständig sind, 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 vier Points.

Besitzt die Vorhand ein starkes Blatt, etwa acht Taroks mit vier bis fünf Stechern und daneben einen oder zwei Könige, hat sie demnach gegründete Aussicht, mittelst des Eintauschens von Talonkarten gegen die gleiche Anzahl von Handkarten das Spiel ohne Mithilfe eines Socius zu gewinnen, so ruft sie sich selbst, d. h. eine Farbe, in der sie selbst den König besitzt. Dies hat den Vortheil, daß sie im Falle des Gewinnes von Dreien gewinnt, während sie mit einem Helfer den Preis der Partie nur von einem Gegner erhielte. Die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes erhöht sich überdies dadurch, daß die anderen Theilnehmer einen Gegner unter sich vermuthen, sich gegenseitig in Taroks verstechen, wodurch sie dem Spieler unbewußt seine Aufgabe sehr erleichtern. Erlauben es daher die Handkarten, einen „Rufer aus der Hand" zu spielen, so ist dieser sicherer und dankbarer als die zweite Steigerungsstufe, der Solo.

Hat die Vorhand ein sehr schwaches Blatt (wenige Taroks), so zieht sie zunächst die gerufene Farbe an, um ihren Helfer zu veranlassen, wenn möglich den König einzustechen und hierdurch der drohenden Strafe für das Abfangen desselben (zwei Points) vorzubeugen. Zugleich erhält der Mitmann den Wink, daß die Leitung der Partie ihm übertragen ist.

Hat der Rufende jedoch durch einen günstigen Kauf sein Blatt verbessert, in Taroks oder Honneurs verstärkt, so empfiehlt es sich für ihn, die Führung der Partie sofort zu übernehmen, und zwar in der Weise, daß er, im etwaigen Besitze einer Peitsche, diese lange Farbe anzieht und, so oft er zu Stich gelangt, mit derselben sowohl die Gegner als auch den Socius forcirt; hat er nach dem Verlegen acht bis neun Taroks in Händen, so invitirt er sofort auf Tarok, damit sein Mitmann solche nachbringe, so lange er

deren besitzt. Auf diese Weise wird in den meisten Fällen die Partie gewonnen, oft auch König oder Pagat Ultimo durchgeführt.

Besitzt die Vorhand 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) Das „Rufen auf Pagat Ultimo".

In manchen Kreisen wird das Königrufen auf folgende Weise nuancirt:

Hat die Vorhand zu rufen erklärt, und befindet sich einer ihrer Nachmänner im Besitze des Pagat und einer entsprechenden Anzahl von Taroks, so kann dieser Nachmann den Rufer der Vorhand durch einen besseren überbieten, und er thut dies mit den Worten: „ich rufe auf Pagat" oder kurzweg: „ich rufe auch".

An das Rufen auf Pagat Ultimo ist die Bedingung geknüpft, daß der Rufende nach dem Kaufen und Verlegen „Pagat Ultimo" ansagen müsse.

Wie beim gewöhnlichen Rufer, nennt bei dem „auf Pagat" der Spieler vor dem Kaufe eine Farbe; der Besitzer des Königs der gerufenen Farbe ist Mitmann des Spielers.

Findet der Spieler den gerufenen König im Talon, und glaubt er, ohne Mithilfe eines Aiden der sich unterzogenen Aufgabe nicht gerecht werden zu können, so steht ihm die Rechtswohlthat des „Schleifens" zu Gebote. Er hat, wenn er von derselben Gebrauch macht, an jeden der drei Gegner einfach den Preis des Spieles, 6 Points, zu zahlen.

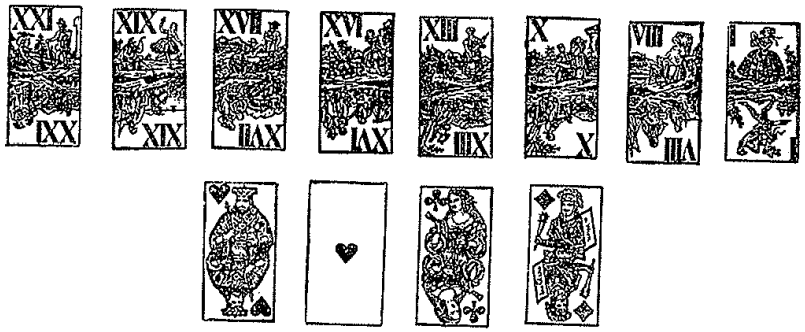
Selbstverständlich kann auch die Vorhand sofort das „Rufen auf Pagat" erklären.

c) Der Solo.

Auch im Solo wird der Besitzer eines Königs zur Hilfeleistung gerufen. Der Solist erklärt eine Farbe, der-

jenige Theilnehmer, welcher in derselben den König besitzt, ist sein Mitmann. Der Talon wird im Solo nicht decouvrirt, er gehört der Gegenpartei und bleibt bis zum Schlusse der Partie verdeckt liegen. — Befindet sich jedoch in einer Talonhälfte der gerufene König, so gehört dieselbe dem Spieler, welcher in diesem Falle drei Gegner hatte, mithin entweder 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 oder 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 die Chance des Gewinnes selbst dann, wenn der gerufene Treff-König im Talon schliefe, er somit eines Aiden entrathen müßte.

Allerdings werden viele Soli von der Partei des Spielers verloren, wenn der Talon höhere Zählblätter, mithin eine größere Anzahl von Points birgt, die der Gegenpartei zugute kommen, während für die Partei des Spielers, der im Solo weder kauft noch ecartirt, keine Points durchs Verlegen gesichert werden können.

Hat man zwei oder drei Könige in Händen, mithin die Antwartschaft, gerufen zu werden, so empfiehlt es sich, den „Rufer" 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 selbst besitzt. Da dies stets nur mit einem starken Blatte anzurathen ist, so ist es wohl vorzuziehen, mit einem solchen einen „Dreier" zu unternehmen. Bei letzterer Spielkategorie hat man den Vortheil des Kaufens und Verlegens, während im Solo der ganze Talon den Gegnern zufällt.

Die Vorhand wählt selten den Solo, da sie sich nicht gerne die Chance entgehen läßt, ihr Blatt durch den Kauf zu verbessern; hat jedoch ein Nachmann ihren Rufer mit Solo überboten, so wird sie bei starkem Tarokblatt 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, angesagt 48 Points.

Wurde dem Solo Contra geboten, so gilt derselbe doppelt. Der Spieler und sein Helfer 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 Mitmann besaß. Hat er den Solo gewonnen, so werden ihm Solo wie Contra, mithin 16 Points von jedem Gegner bezahlt.

d) 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 decouprirt den Talon, nimmt eine der beiden Talonhälften auf und verlegt ordnungsgemäß. Der Dreier überbietet, wie eingangs erwähnt, den Rufer und auch den Solo. Tous les trois in Begleitung von fünf bis sechs Taroks und ein König verleihen die begründete Aussicht, einen Dreier zu gewinnen. Aber auch die gleiche Anzahl (8 bis 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 ausgestattete Dreier vom Spieler gewonnen; nur eine außergewöhnliche Vertheilung der übrigen Karten 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 raisonmäßig, einen Dreier zu spielen, da der Kauf von ein oder zwei Taroks das Spiel als nahezu unverlierbar erscheinen läßt.

Der Dreier gilt zehn Points, wobei es gleichgiltig ist, welcher Theil des Talons aufgenommen wird. Alle Prämien sind hier, wie im Solo doppelt bewerthet.

e) 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 und den Vortheil des Kaufens und Verlegens missen muß, der ganze Talon den Gegnern gehört und diese ihre Stiche vereinigen, ist der Gewinn eines Solo-Dreiers für den Spieler stets fraglich.

Um ihn unternehmen zu können, ist nicht allein ein sehr starkes Blatt erforderlich, der Unternehmer soll auch den Vortheil des ersten Ausspielens haben; zehn Taroks vom Sküs bis XVIII 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 unternehmen, könnte aber, wenn auch nur ein König geschlagen würde — da der Talon möglicherweise sehr viele Points enthält — verloren gehen. In der Vorhand jedoch kann der Spieler das etwaige Abtrumpfen seiner Könige durch sofortiges Fordern (Schlagen seiner höchsten Taroks) verhindern und hierdurch seinen

durch eine sehr ungünstige Kartenvertheilung gefährdeten Solo-Dreier retten.

Der Solo-Dreier gilt 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 Ultimi von dem Gewinne oder Verluste der Partie unabhängig. Im Dreier wie im Solo-Dreier gibt es selbstverständlich keinen König Ultimo.

Zum Gewinne der Partie sind in jeder der aufgeführten Spielkategorien für die Gegenpartei nur 35 ($34^2/_3$) Points erforderlich, während der Spieler, respective seine Partei mindestens 36 ($35^2/_3$) Points errreichen muß.

(Ueber Contra-Ansagen 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 über den Gewinn des Spieles. Jeder Mitspieler muß daher auch hier von vornherein 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 Spieles und sucht hierdurch demselben möglichst viele Zählkarten zu schmieren.

Allerdings kommen im Königrufen auch Fälle vor, in denen es vortheilhaft, ja geradezu geboten ist, daß sich beide Mitglieder einer Partei gegenseitig forciren, wie das in der im II. Theile enthaltenen Aufgabe Nr. 17 veranschaulicht wird. Um diese Nothwendigkeit 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 ständen keine Taroks mehr

bei den Gegnern; selten geht eine Farbe beim Königrufen zweimal durch, da dies eine vollständig gleichmäßige Vertheilung der acht Karten unter den vier Mitspielern voraussetzen würde.

Mit Rücksicht auf das eben Gesagte (daß die Karten in vier Händen sitzen) ist es einleuchtend, daß dem Besitzer des Pagat schon sieben bis acht Taroks genügen, um stillen Ultimo machen zu können; neun bis zehn Taroks aber geben schon die Berechtigung, Pagat Ultimo anzusagen. 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" oder „Solo-Dreier", wo der Spieler der Mithilfe eines Socius entbehrt, ist zum Ultimo ein stärkeres Blatt nöthig. Auch in Bezug auf die Führung der Partie ist der Standpunkt 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 ihm ungünstige Kartenvertheilung es der Gegenpartei ermöglicht, ihre Stecher gesondert zu verwerthen, so kann schon hierdurch in das Tarokblatt des Spielers Bresche geschossen und ihm der Gewinn einer selbst starken Partie entrissen werden.

Hat der Rufende oder Solist auf Tarok invitirt, so empfiehlt es sich für seinen Mitmann, wenn derselbe den Mond besitzt, diesen „aufzusetzen", vorzulegen; er unterstützt 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 verwerthen und die in diesem interessanten Spiele erforderliche Raison, wie die Gebote des correcten Spieles einhalten zu können. Allen Eventualitäten der Kartenvertheilung kann in einem Lehrbuche nicht Rechnung getragen werden; die Erfahrung bleibt, wie überall, so auch hier die Meisterin.

Die Contra-Ansage erhöht auch hier, wie im Tapp-Tarok, die Bewerthung der Partie, eventuell der Ultimi und des Volat auf das Doppelte; jedes Recontra gilt doppelt so viel als das Contra, jedes Supercontra doppelt so viel als das Recontra.

Cap. V. Das Neunzehnerrufen.

Diese Tarok-Art wurde früher stets unter vier activen Theilnehmern gespielt; in neuerer Zeit ist es auch üblich geworden, wie im Whist, mit dem „Strohmann" zu spielen. Nehmen in solchem Falle vier Personen theil, so sind nur drei derselben activ, der jeweilige Kartengeber ruht; er decouvrirt seine Karten, die nunmehr den „Strohmann" bilden. Da mit der Donne auch der Strohmann weiter rückt, wird für dieses Spiel die Bezeichnung: „Neunzehnerrufen mit dem fliegenden Strohmann" gebraucht. Außerdem ist das Neunzehnerrufen unter drei Theilnehmern 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 XVIII zu rufen, besitzt sie aber beide, so muß sie XVII, eventuell wenn sie auch diesen in Händen hat, XVI, XV u. s. w. rufen. Sküs, Mond, XX und Pagat dürfen nicht gerufen werden; auch kommt man, außer im Neunzehnerrufen en deux, selten in die Lage, einen niedrigeren Tarok als XIII zu rufen.

Das Neunzehnerrufen kennt fünf Spielkategorien: den „Rufer", den „Dreier", den „Zweier", den „Einer" und den „Solo". Nur im „Rufer" kann der Spieler einen Helfer haben, in den anderen Kategorien steht er seinen drei Gegnern stets allein gegenüber. Der „Rufer" ist das

am mindesten, der „Solo" das am meisten bewerthete Spiel. In allen fünf Kategorien entscheidet für den Spieler, respective seine Partei das Erreichen von 36 ($35^2/_3$) Points den Gewinn des Spieles; erlangen beide Parteien je 35, respective $35^1/_3$ und $34^2/_3$, 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 Spielkategorie. Den über 35 erlangten Points wird — dies gilt für alle fünf Kategorien — eine Consolation von 10 Points zugeschlagen; im „Rufer" werden diese „Gewinn-Points" (siehe Cap. III) einfach, im „Dreier" dreifach, im „Zweier" vierfach (in Wien sechsfach) im „Einer" fünffach (in Wien neunfach), im „Solo" sechsfach (in Wien zwölffach) 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 18 Gewinn-Points. Im „Dreier" würde das gleiche Resultat (43 Points) einen Gewinn von 54, im „Zweier" von 72 (in Wien von 108), im „Einer" von 90 (in Wien von 162), im „Solo" von 108 (in Wien von 216) Points zur Folge haben. Hierbei ist zu bemerken, daß im Dreier, Zweier und Einer der Verlust des Spieles je nach dem Theile des Talons, den er aufgenommen, sich verdoppeln, verdreifachen ꝛc., ja im Einer selbst auf das Elffache steigern kann; der Gewinn aber wird ihm stets nur für ein einmaliges Spiel in der oben angegebenen Weise berechnet.

Eine Eigenthümlichkeit, die außer dem Neunzehnerrufen kein anderes Taroksspiel mit 54 Karten hat, ist die Ansage von Taroks. Hat ein Theilnehmer 8 oder 9 Taroks, so sagt er „Acht Tarok", hat er 10 oder 11, „Zehn Tarok" und wenn er gar keine Farbenkarte besitzt, „Zwölf Tarok" an. (In Wien werden nur 8 oder 9 Taroks mit den Worten: „Tarok", 10, 11 oder 12 Taroks mit den Worten: „Große Tarok" angesagt und, wie weiter unten bemerkt, honorirt.)

Die Ansage „Acht Tarok" wird mit 4 (in Wien mit 5), „Zehn Tarok" mit 8 (in Wien mit 10), „Zwölf Tarok" mit 12 (in Wien mit 10) Points zu Gunsten jener Partei berechnet, deren Theilnehmer die Ansage erstattet hat. Werden die Ansagen nicht gemacht, „verschwiegen", so entfällt auch deren Honorirung. (In Wien darf eine Ansage nicht „verschwiegen" werden, ein solches Verschweigen wird als Renonce angesehen und demgemäß — siehe weiter unten — geahndet.)

Tous les trois, wie tous les quatre bedingen, ob angesagt oder nicht, stets eine Prämie von 8 (in Wien von 10) Points, doch müssen die Ansagen erstattet werden; das „Verschweigen" gilt auch hier als Renonce.

Besitzt ein Theilnehmer zwei Tarok-Honneurs und zwei Könige, oder drei Könige und einen Tarok-Honneur, so sagt er „Honneurs" an, welche Ansage 4 (in Wien 5) Points gilt.

Hat ein Theilnehmer tous les quatre und einen oder zwei Tarok-Honneurs, oder neben tous les trois einen oder mehrere Könige, so meldet er „Große Honneurs"; diese Ansage gilt 12 (in Wien 15) Points.

Pagat Ultimo zählt still 10 (in Wien 20), angesagt 20 (in Wien 40) Points. Macht eine Partei alle Stiche, mithin Volat, so erhält sie außer dem ihr zukommenden Gewinn an Points noch eine besondere Prämie von 20 (in Wien von 50) für den stillen und von 40 (in Wien von 100) Points für den, allerdings selten vorkommenden, angesagten Volat.

Die Prämien für Volat, Ultimo, Honneurs, Taroks bleiben in allen Spielkategorien, ohne Rücksicht auf die Bewerthung der letzteren, stets dieselben. Köpfe werden nicht honorirt.

Die Contra-Ansagen werden so berechnet, wie es in allen Taroksspielen üblich und im Cap. I — Tapp-Tarok — ausgeführt ist. Im „Dreier", „Zweier" und „Einer" jedoch wird, wenn die Partie zu Gunsten des Spielers ausgefallen, der Berechnung der Contra-, Re- und

Supercontrameldungen nur ein einmaliges Spiel zugrunde gelegt. (In Wien wird das Supercontra perhorrescirt, die höchste Contrameldung ist das Recontra.)

a) Der Rufer.

Nachdem sechs Blätter als Talon gelegt worden sind und jeder „Mann" zwölf Karten erhalten hat, ist die Vorhand, wenn weder sie selbst, 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 Neunzehnerrufen en deux nimmt die Vorhand vier, ihr Gegner zwei Blätter des Talons herein (siehe II. Theil, Aufgabe Nr. 19). Die aufgenommenen Karten werden nicht vorgezeigt.

Findet die Vorhand den gerufenen Tarok in den obersten vier Karten des Talons, so hat sie das Recht zu „schleifen", d. h. zusammen zu werfen 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. (In Wien wird erst nach dem Aufkaufen des Talons und nach dem Verlegen gerufen, natürlich jener höchste Tarok, der nach dem Blatte des Spielers aussteht, in Spielen en deux derjenige höchste Tarok, den weder der Rufende, noch sein Gegner besitzt.)

Nach vollzogenem Ecartiren erfolgen die etwaigen Ansagen und Contra-Ansagen; wer Contra meldet, muß seine etwaigen Tarok- oder Honneurs-Ansagen vorher erstatten, z. B. „Acht Tarok, Contra!" oder „Honneurs, Contra!" Im Neunzehnerrufen en quatre mit fliegendem Strohmann hat der Kartengeber ebenso wie jeder active Theilnehmer das Recht, Ansagen, welcher Art immer, zu erstatten. Nicht allein der Rufende, sondern auch sein Mitmann haben das Recht, Recontra zu melden. (In Wien müssen Tarok-, Honneurs-, Troule- oder tous les quatre-Ansagen stets vor dem ersten Ausspielen von jeder Seite genau erstattet werden, wenn sonst der die Ansage verschweigende Theilnehmer nicht die Strafe der Renonce erleiden soll.)

*) 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 Strohmannes sitzende Theilnehmer, die Vorhand, das Recht und die Pflicht zu rufen hat.

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.

Pagat Ultimo wie Volat kann sowohl von der Partei des Spielers, als von der Gegenpartei angesagt werden.

Nur im Spiele unter vier activen Theilnehmern ist es, damit der Socius des Rufenden nicht vorzeitig bekannt werde, nöthig, daß jeder Theilnehmer die gemachten Stiche selbst einnimmt und sie erst am Schlusse der Partie mit denen seines Mitmannes vereinigt. In den anderen Spielen ist die Parteiensonderung nach dem ersten Stiche schon ersichtlich und die obenerwähnte 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 benutzt ihn der Spieler als Aiden; im anderen Falle gehören die Karten des Strohmannes jenem Theilnehmer, welcher den gerufenen Tarok nicht in Händen hat, während der dritte Theilnehmer der Socius des Spielers ist.

Hat der Spieler den gerufenen Tarok im Talon gefunden und sich veranlaßt gesehen, die Partie allein durchzuführen so frägt er beim ersten Stiche an, welcher der beiden Gegner „hineingreifen" werde; dieser allein hat während der ganzen Dauer der Partie das Recht, mit den

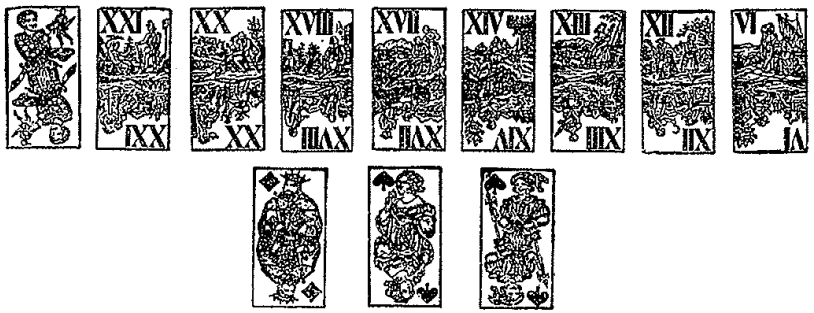
Karten des Strohmannes zu bedienen, eventuell zu stechen und aus demselben Karten auszuspielen.

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 besieht und dieselben, falls ihm der Kauf vortheilhaft erscheint, ohne sie vorzuzeigen, hereinnimmt. Der Dreier ist einmalig. Convenirt dem Spieler die erste Talonhälfte nicht, so decouvrirt er sie und besieht den zweiten Talontheil, der, wenn er ihn behält, ebenfalls verdeckt in die Handkarten eingereiht wird. Das Spiel ist zweimalig. Will der Spieler aber zum ersten Kauf zurückgehen, so deckt er auch die zweite Talonhälfte 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 für ihn ungünstiger Kartenvertheilung 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 Skûs, Mond, XX, sowie noch einige Stecher tieferen Ranges und entweder ein König oder eine oder zwei Damen (um diese verlegen zu können); z. B.:



Hat ein Theilnehmer etwa nur sieben Taroks, darunter aber tous les trois und auch einen oder zwei Könige, so berechtigt dieses Blatt gleichfalls zu der Annahme, mit demselben den „Dreier" gewinnen zu können, namentlich dann, wenn der Talon einen oder zwei Taroks enthält und die sonstige Kartenvertheilung 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 (von ebenfalls zwei Blättern) besieht. 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 beim Kaufen nicht decouvrirt 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 vortheilhaft verlegen zu können, und nicht mehr als drei, höchstens vier Stiche in Taroks ausstehen. Zum wahrscheinlichen Gewinne sind daher für den Spieler mindestens neun Taroks, darunter Skûs und Mond 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 drei Farben scat sein muß oder nur blanke Könige besitzen darf; wer daher mehr ecartirungsfähige Karten besitzt, kann daher raisonmäßig den „Zweier" nicht unternehmen.

d) Der Einer.

Bei demselben nimmt der Spieler nur eine Karte des Talons auf und decouvrirt dieselbe nur dann, wenn er zur nächsten Karte übergeht; das Spiel kann demgemäß auch elfmalig werden.

Die Gefahr des Verlustes eines elfmaligen Einers steht schon darum nicht im Verhältnisse zum Gewinne eines

solchen, weil der Spieler den elfmaligen Einer im Gewinnstfalle nur als einmalig berechnet erhält, während er im Verlustfalle den elfmaligen oder gar, wenn der Einer contrirt worden, den zweiundzwanzigfachen Einer angerechnet bekommt.

Was also in Bezug auf die Raison, ein Spiel zu unternehmen, sub c) beim „Zweier" gesagt worden ist, gilt in noch weit höherem Maße für den „Einer." Jedenfalls ist hier eine ganz besondere Vorsicht und Reserve zu empfehlen. Ein vollkommen geschlossenes Tarokblatt stellt sich für diese Spielkategorie als gebieterische Nothwendigkeit dar.

e) Der Solo.

Im „Solo" kauft der Spieler kein Blatt des Talons; dieser bleibt verdeckt liegen und gehört der Gegenpartei. Um einen Solo zu entriren, ist ein derart vollständiges Tarokblatt nöthig, 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 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 IV — Tapp-Tarok und Königrufen — entwickelt wurden, haben auch hier Geltung. Auch im Neunzehnerrufen geht das Streben jeder Partei dahin, durch Schmieren von Zählkarten, etwaiges Befreien der letzteren ꝛc. den Gewinn zu erreichen, und die Mittel, welche dabei zur Anwendung kommen, sind dieselben wie in den vorgenannten Spielen. Bei dem Umstande aber,

daß diese Tarok-Art zumeist mit dem Strohmann gespielt wird, die Theilnehmer daher zwölf Karten offen auf dem Tische sehen, können dieselben die Vertheilung der übrigen 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 Neunzehnerrufen en deux, bei welchem zwei Strohmänner 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 Tarok-Art, 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 Combinationsgabe seitens der beiden Theilnehmer nöthig machen, 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 mit sechs Blättern; 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 der Talon bei den anderen Spielen, gleich zu Beginn des Kartengebens, sondern erst dann gelegt, wenn einer der Partner sich als Spieler, hier „Aufnehmer", erklärt hat. Die Decouvrirung der Talonkarten vollzieht sich gleichfalls

nicht in der sonst üblichen Weise; auf Lage und Decouvrirung der Talons beruht eben die Eigenart des Strohmann-Tarok, welche wir in Folgendem zu veranschaulichen suchen.

Ueber die erste Donne wird gelost. Der Kartengeber vertheilt 30 Karten in sechs Würfen zu je fünf Blättern 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 ihre 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 vier 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 Theilnehmer 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 Farbenkarte, 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 hiebei in gleicher Weise vor. Die bei Seite gelegten Karten werden dem Gegner vorgezeigt und dann in die Handkarten eingereiht. 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. Farbenkarten aber bleiben stets bis zur gelegentlichen Verwendung im Talon offen liegen.

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

Der „Aufnehmer" muß ein Point mehr als die Hälfte, mithin mindestens 36 ($35^2/_3$) Points in seinen Stichen erreichen, wenn er die Partie gewinnen soll; erlangt daher sein Gegner 35, respective $34^2/_3$ Points, so ist die Partie für den Aufnehmer verloren. Gewinnt er die Partie, so hat sein Gegner zwei Points zu entrichten, verliert er dieselbe, so erhält der Gegner vier Points.

Tous les trois und tous les quatre bedingen eine Prämie von einem 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 zwei Points, in anderen nur mit einem Point honorirt, falls der Ultimo vereitelt, der Pagat im letzten Stiche abgefangen wird, erhält der Gegner die Prämie.

Nur in den seltensten Fällen enthält der Talon ausschließlich Taroks und Könige; das Decouvriren desselben wird, sobald man auf eine Farbenkarte stößt, unterbrochen und es bleibt daher gewöhnlich die Mehrzahl der Talonkarten in den Päckchen unter je einer offen liegenden Farbenkarte verdeckt. Beide Partner sind also zu Beginn der Partie in der Regel noch nicht im Besitze aller ihrer Karten, ja noch mehr, sie kennen einen Theil derselben gar nicht und vermögen erst im Verlaufe des Spieles über dieselben zu verfügen. Es ist einleuchtend, daß Jeder die vor ihm offen liegenden Farbenkarten des Talons, wenn dieselben noch andere Blätter verdecken, möglichst rasch wegzuspielen trachtet, um die Verfügung über diese letzteren zu erlangen. Im raisonmäßigen Ausspielen oder Zugeben der offenen Karten

liegt zunächst die Schwierigkeit des Strohmann-Tarok, hierbei macht sich die Nothwendigkeit 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 darauffolgenden Weiterdecouviren des Talons wechselt oft das Bild der Partie und mit demselben die Chance des Gewinnes; die neu decouvrirte Karte, gleichviel ob im eigenen oder im Talon des Gegners, bringt häufig auch neue Combinationen. 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 dieser Farbe in der Hand und auf einem Päckchen seines Talons 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-König, 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, Buben, 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 im Range niedrigeren seines Gegners

zu erlangen; es entsteht der Streit um die Farbe, der „Proceß". Jeder sucht den Gegner zum Anspielen 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 nöthigen 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 Beurtheilung des Spielers 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 Pique-Dame, Coeur-Dame und Coeur-Zwei, sowie Treff-Cavall, Treff-Neun und Treff-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 spielen. Er hat die Chance, eventuell den Pagat oder andere zwei bis drei 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 Farbenkarte 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, 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 empfehlenswerth, weil man mit einem solchen den Gegner ans Spiel bringen kann. Hat man zehn bis zwölf Taroks und darunter, wie wahrscheinlich, einige in der Reihe geschlossene Nummern, nicht aber den Pagat, 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 Pagat neben nur wenigen, etwa nur sieben bis acht 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 verdeckte Karten, so ist dieselbe nur in seltenen Fällen einzubringen — es sei denn, daß der Gegner einen oder zwei Scartins oder kleinere Figuren derselben Farbe „aufliegen" hätte — man zögere daher 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 eine oder zwei niedrige 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 nächst höhere 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 vorher ausgespielt. Hierdurch 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, 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, respective 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 werth ist; manche Partie ist derart gestaltet, daß das „Zugeknöpftbleiben" nicht allein vortheilhaft, 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 Figuren atouiren und durch ihren Zählwerth den Gewinn erzielen zu können. Schwache Strohmannspieler lieben es auch, vom Päckchen nicht wegzuspielen, wenn sie in einer Farbe renonce (scat) sind (in der Erwartung, den gegnerischen König abtrumpfen zu können); ihr Gegner aber, der voraussichtlich Karten dieser Farbe in größerer Zahl besitzt, wird bei einiger Gewandtheit die Absicht merken und es klüglich unterlassen, mit dem König 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 zuzuwerfen; gleichwie der Spieler stets bestrebt sein soll, den eigenen Talon möglichst rasch zu decouvriren, so muß er anderseits auch alles vermeiden, was dem Gegner beim Oeffnen seines Talons förderlich sein könnte.

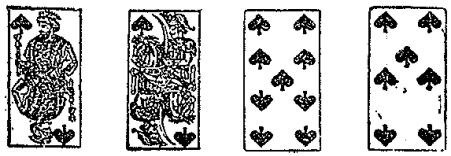
Wie in allen Tarokspielen ist es auch im Strohmann-Tarok nöthig, daß man in jedem Stadium der Partie auf dem Laufenden sei, wie viele und welche Taroks bereits „heraus" sind; das Mitzählen der gefallenen Taroks, wie die Kenntniß, welche Stecher allenfalls noch ausstehen, sind nicht allein zur Führung der Partie, sondern auch zum Ultimiren des Pagat 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 Volat ist gleichfalls keine Prämie ausgesetzt, 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 Theil 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 aller der beim Gegner noch befindlichen Karten besitzt.

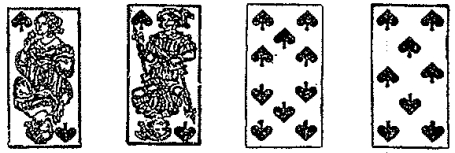
Wir fügen zur Illustrirung des eben Gesagten ein einfaches Endspiel hier an und verweisen gleichzeitig auf die im II. Theile enthaltenen Aufgaben Nr. 22, 23, 24, 25 und 26.

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

A, am Ausspielen, 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 Pique-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 übernähme mit dem Buben und ließe Pique-Acht folgen, die der Aufnehmer (beliebig) stechen müßte. B brächte nun auch Pique-Dame ein und erzielte sonach $35\frac{1}{3}$ Points.

Wann ein Blatt geeignet ist, die Partie aufzunehmen, läßt sich nicht leicht feststellen; in der Regel genügen hierzu drei gut besetzte Honneurs (nebst einigen Damen). Die Wahrscheinlichkeit spricht dafür, daß in den zwölf Talonkarten des Aufnehmers sich etwa ein Honneur, eine oder zwei 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 nur

kurz besetzte Pagat nicht den Werth eines anderen Honneurs hat, da er gewöhnlich abgefangen wird, während der Versuch, ihn zu retten, häufig den Verlust der Partie nach sich zieht.

Mit vier oder mehr Honneurs ist es unbedingt raisonmäßig, die Partie selbst dann aufzunehmen, wenn man keine sonstige Figur in den Handkarten besitzt; man hat immerhin mehr Honneurs, als im Besitze 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 Strohmannspieler im Besitze von fünf, auch sechs Honneurs, ja selbst von tous les sept den Gewinn nicht erringen können (siehe II. Theil, Aufgabe Nr. 21).

In manchen Kreisen ist es üblich, auch wenn beide Partner passen, das Spiel durchzuführen. Die Karte wird dann eben so ausgegeben, als ob ein Theilnehmer die Partie aufgenommen hätte. Wer 36 ($35^2/_3$) erreicht, gewinnt die Partie, die aber nur ein Point gilt; zählt Jeder 35, respective $35^1/_3$ gegen $34^2/_3$, dann ist die Partie unentschieden und zählt nicht. Wird das Spiel aufgenommen, so kann es nicht remis werden, da der Aufnehmer auch mit $35^1/_3$ Points verliert; er hat in diesem Falle vier Points zu zahlen, erhält aber nur zwei Points, wenn er 36 ($35^2/_3$) Points erreicht, d. h. 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 einen Point mehr als die Hälfte erlangen muß, so sind zum Gewinne für den Spieler, respective seine Partei, mindestens 34 ($33^2/_3$), für die Gegner 33 ($32^2/_3$) Points erforderlich.

Cap. VII. Zwölfer-Tarok.

Das Zwölfer-Tarok, der „Tapper ohne die Kleinen", wird, wie das mit 54 Karten zu spielende Tapp-Tarok, stets unter drei activen Theilnehmern 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 Theilnehmer zwölf Karten in der in den „Allgemeinen Grundzügen" angegebenen Weise. Die Erklärung, ein Spiel zu unternehmen, das Steigern, Aufnehmen des Talons, Verlegen, Ultimiren des Pagat (still wie angesagt), der Volat (still wie angesagt), die Bewerthung der Spiele wie der Prämien: Köpfe, 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 hier nicht, wie im Tapp-Tarok, acht, sondern nur fünf Karten enthält, mithin drei Blätter einer Farbe bereits eine Peitsche bilden, und daß aus demselben Grunde das Impassiren, Schinden, nur in besonderen Ausnahmsfällen angewendet werden kann. Da im „Zwölfer-Tarok" auf Könige, selbst wenn sie blank sitzen, wenig Verlaß ist (siehe II. Theil, Aufgabe Nr. 28) und den Farben die Taroks in numerischer Ueberzahl — 22 Taroks gegen 20 Farbenkarten — gegenüberstehen, lassen den Gewinn als verhältnißmäßig sicher nur solche Partien voraussetzen, bei welchen man nicht allein eine größere Zahl von Taroks, sondern unter diesen auch mindestens einige hohe Stecher besitzt. — Große Vorsicht erfordert die Ultimo-Ansage, wie auch der Solo; zu beiden sind zehn bis elf Taroks nöthig, die in ihrer Reihenfolge nicht mehr als zwei bis drei Lücken enthalten.

Cap. VIII. Ungarisch-Tarok.

Das „Ungarisch-Tarok" hat dieselben Grundzüge wie die im vorhergehenden Capitel besprochene Tarok-Art, sowohl

was die Anzahl der Theilnehmer, die Bewerthung der beiden Spielkategorien: „Dreier" und „Solo", des Ultimo und des Volat, 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 folgenden 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, mithin 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 nur 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 bewerthet, dasselbe gilt vom „Solo", dem im Range höchsten Spiel. 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 befinden; es ist daher zur Erlangung der Prämie nicht nöthig, daß man die betreffenden Honneurs vollzählig in den Handkarten hat. Besitzt z. B. der Spieler den Sküs und den Pagat und fängt er den Mond der Gegenpartei ab, oder den Sküs und den Mond und holt er den gegnerischen Pagat ab, so erhält er die Prämie für tous les trois, die er in seinen Stichen vereinigt hat. Besitzt er in den Handkarten tous les trois, bringt aber den

Pagat nicht ein, so erhält er keine Prämie für tous les trois. Das Abfangen des Mondes oder des Pagat bedingt in den meisten Kreisen eine besondere, vor Beginn des Spieles vereinbarte Prämie, die sich natürlich im Falle der Ansage: „Mondfang" oder „Pagatfang" verdoppelt. Selbstredend kann derartigen Ansagen Contra geboten und diese Contrameldung mit Recontra erwidert werden. Supercontrameldungen kommen in ähnlichen Fällen wohl äußerst selten vor. — Hat eine Partei nur einen oder zwei Könige, heimst aber im Laufe des Spieles auch die ihr fehlenden ein, so gebührt ihr die Prämie für tous les quatre; es ist daher auch möglich, diese letztere zu erlangen, ohne von vorneherein auch nur einen König zu besitzen.

Tous les trois und tous les quatre können ebenso wie „Mondfang" und „Pagatfang" vor Beginn der Partie angesagt werden, und es geschieht dies oft auch dann, wenn ein oder der andere Honneur fehlt, voraussichtlich aber im Zuge der Partie hereingebracht werden kann. Trifft diese Voraussetzung nicht ein, so zählt die Ansage für die Gegenpartei. — Tous les trois und tous les quatre gelten auch hier im Dreier 2, im Zweier und Einer ebenfalls 2, im Solo 4 Points. Die Bewerthung der Contrameldung ist hier, wie im Tapp- und Zwölfer-Tarok je das Doppelte, Vierfache, respective Achtfache im Dreier, Zweier und Einer, das Vier-, respective Acht- oder Sechzehnfache im Solo.

Hat ein Theilnehmer 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 2, 4 oder 6 Points.

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

Spiel dadurch den vierfachen Werth. Sämmtliche Prämien, auch die für Tarokmeldungen sind vom Ausgange der Partie unabhängig.

Köpfe werden nicht honorirt. — Ueber den Gang des Spieles siehe Cap. I und VII, sowie II. Theil, Aufgaben Nr. 29, 30 und 31.

Cap. IX. Paskiewitsch.

Das Paskiewitsch, auch Huszas (Zwanziger) genannt, ist ein Mixtum compositum von Neunzehnerrufen 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 anderen Tarokspiel in gleicher Weise der Fall ist.

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

Das Recht, ein Spiel zu erklären, ist durch den Besitz eines der drei Tarok-Honneurs bedingt. Unternimmt Jemand ein Spiel, ohne einen solchen in Händen zu haben, so hat er als Strafe den zehnfachen Werth des niedrigsten Spieles, des „Dreiers", mithin zehn Points an jeden der drei anderen Theilnehmer zu bezahlen.

Es gibt vier Spielkategorien: den „Dreier", „Zweier", „Einer" und „Solo". Der Dreier wird von allen nächstfolgenden, der Zweier vom Einer und Solo und der Einer nur vom Solo überboten.

Der Talon wird immer aufgekauft (auch im Solo) und zwar in nachstehender Weise: Im „Dreier" nimmt der Spieler die obersten drei Karten, die anderen Theilnehmer je ein Blatt, im „Zweier" der Spieler zwei, sein Nachbar zur Rechten ebenfalls zwei, die beiden anderen Theilnehmer je eine Karte, im „Einer" der Spieler eine

Karte, seine beiden Nachbarn zur Rechten je zwei, und der vierte Theilnehmer ein Blatt hinein. Im „Solo" erhält der Spieler kein Blatt des Talons, jeder andere Theilnehmer nimmt zwei Karten auf.

Jeder Theilnehmer verlegt, wie bei allen anderen Tarokspielen, ebenso 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 Paskiewitsch 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 und dem Spieler mitgetheilt worden ist, ob und wie viele Taroks verlegt worden, ruft derselbe einen der neunzehn Taroks (von XX bis II); der Besitzer des gerufenen Tarok ist sein Socius. Befindet sich der gerufene Tarok unter den von den anderen Theilnehmern verlegten Blättern, die wohl diese, nicht aber der Spieler zu besehen das Recht haben, so muß er die Partie allein durchführen.

Hat der Spieler ein besonders starkes Blatt, das ihm die Aussicht bietet, auch ohne Aiden 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, den Zweier selbst behalten; er kann den Zweier nur dann „auslassen", dem Licitirenden 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 vorneherein allen Theilnehmern 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 Gewinne sind für die Partei des Spielers 34 ($33^2/_3$), für die Gegenpartei 33 ($32^2/_3$) Points erforderlich. Erlangt eine Partei weniger als 17 ($16^2/_3$) Points, so hat sie den Preis des Spieles doppelt zu bezahlen. Der Volat gilt immer das Vierfache des Spielwerthes, 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 nur dann entrichtet, wenn eine Partei am Schlusse des Spieles alle drei Tarok-Honneurs, respective alle vier Könige in ihren Stichen besitzt.

Die Prämie für Pagat Ultimo beträgt 2 und, wenn angesagt, 4 Points.

Mondfang.

Gelingt es einer Partei, den Mond des Gegners abzufangen (mit dem Sküs zu stechen), so erhält dieselbe eine Prämie von 21 (in Wien von 5 oder 10) Points. „Mondfang" kann auch angesagt werden und zählt dann das Doppelte.

Durch die Bestimmung, daß 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 aber sich in der gegnerischen Rückhand befindet, so ist unter gegebenen Verhältnissen die Aussicht, den Mond abzufangen, oft so sicher, daß „Mondfang" angesagt werden kann. (siehe II. Theil, Aufgaben Nr. 32 und 33).

Ob das Spiel ein Dreier, Zweier, Einer oder Solo ist, gilt für die Prämien für tous les trois, tous les

quatre, Pagat Ultimo, Mondfang vollkommen gleich, sie haben stets den oben angegebenen Werth und sind vom Ausgange des Spieles unabhängig; auch zählen sie immer zu Gunsten der Partei, die sie erlangt hat.

Hat ein Theilnehmer acht oder neun Taroks, so meldet er dieselben und erhält hierfür von jedem der anderen drei Theilnehmer, mithin auch von seinem Socius 1, respective 2 Points; der Besitzer von acht oder neun Taroks ist jedoch nicht gehalten, dieselben anzusagen, er kann sie auch „verschweigen".

Nicht angesagte Taroks werden auch nicht honorirt.

Alle Ansagen geschehen vor dem ersten Ausspielen; sie werden zuvörderst von Seiten des Spielers und seines Aiden 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 Contrameldung erstattet werden können.

Nach allseitig vollzogenem Ecartiren fragt der Spieler an, ob sich unter den von den anderen Theilnehmern verlegten Karten kein Tarok befinde; wurde kein Tarok verlegt, so ruft er, wie schon erwähnt, einen der neunzehn Taroks von XX bis II, und zwar einen solchen, den er nicht in Händen hat. Er wird im Besitze vom Sküs oder Mond oder von beiden hohen Tarok-Honneurs am besten den höchsten der ihm fehlenden Stecher rufen. Wird ihm aber mitgetheilt, daß ein oder mehrere Taroks verlegt worden, dann wäre es leicht möglich, daß er eben einen verlegten Tarok 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 Gegner 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 dieser 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 begründet wird.

Hat der Spieler Tarok-Zwanzig gerufen, und besitzt sein Helfer neben XX den Sküs und etwa vier oder fünf Taroks, so meldet derselbe raisongemäß „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 Taroks 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 Pagat 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 Pagat als alleinigem Tarok-Honneur ruft der Spieler in der Regel einen niedrigeren Tarok wie XX oder XIX, also etwa XVII, XVI, XIV, weil der Socius, falls er neben XX oder XIX einen der hohen Tarok-Honneurs in entsprechender Tarokbegleitung besäße, sonst „tous les trois“ melden müßte, und die Gegenpartei diese Ansage mit „Contra“ beantworten würde. Hat der Spieler — in der Vorhand — aber neun Taroks (ziemlich geschlossen) und die Aussicht, mit Hilfe des den Tarok-Zwanzig besitzenden Aiden Pagat Ultimo durchführen zu können, so ruft er diesen, jedoch in der folgenden Weise: „Neun Tarok, Pagat Ultimo!“ und erklärt dann erst, daß ihm Tarok-Zwanzig helfe. Er hat mithin Pagat Ultimo gemeldet, ehe sein Aide in die Lage kam, tous les trois anzusagen, und diesem

dadurch declarirt, daß er keinen hohen Tarok-Honneur besitze, mithin tous les trois nicht zu melden sei. Sitzt in einem solchen Falle der Aide jedoch in letzter Hand und hat er, im Besitze von sechs Taroks und dem Sküs, die Aussicht, den Mond abfangen zu können, so wird er trotzdem „tous les trois“ ansagen 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 Nachmanne (der mithin den dritten Tarok-Honneur besitzen muß) durch einen „Zweier“ überboten, so „läßt“ man diesen „aus“. Da der Spieler verpflichtet ist, Tarok-Zwanzig zu rufen, so sichert man sich als dem Socius des Spielers den Gewinn der Ansage: „tous les trois“ und damit auch 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 vermuthet werden kann, daß der Besitzer des anderen Tarok-Honneurs, der doch ein Spiel erklärt hat, entweder außer 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 meist von gewünschtem Erfolge.

Besitzt man neun Taroks, darunter einen hohen Honneur, oder neben diesem sieben oder sechs Taroks und einen, respective zwei Könige, so erklärt man oder steigert bis zu einem Solo; mit sieben oder acht Taroks, darunter neben einem 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 eine oder mehrere Stecher besäße, aber keine andere Farbenkarte als Könige hat, „Volat!" anzusagen. Hier muß bemerkt werden, daß wenn nicht der Spieler oder sein Mitmann „Neun Tarok" gemeldet haben, der Volat nur in der Vorhand anzusagen 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 dem Pagat einen Dreier erklärt und die letzte Hand (D) denselben mit einem Zweier überboten hätte, den die Vorhand „ausgelassen", so kann die Vorhand, zur Hilfeleistung gerufen, tous les trois nicht ansagen, weil sie eben keinen hohen Tarok-Honneur besitzt; hat nun in einem solchen Falle der Spieler D „Acht Tarok" gemeldet (worunter sich entweder der Mond oder der Sküs befinden muß), so wird die Vorhand raisongemäß „tous les quatre" ansagen und dadurch seinem Aiden nicht allein das Fehlen eines hohen Tarok-Honneurs, sondern auch den Besitz der gedachten Stecher kundgeben. Besitzt nun der Spieler den Sküs und den Mond, so meldet er „tous les trois", und wenn seine neunte Karte ein König ist, überdies „Volat!" Hat er nur den Mond, so kann er keine Ansage erstatten; hat er jedoch den Sküs, so wird er mit Rücksicht auf die Meldung der Vorhand mit vollkommener Sicherheit „Mondfang, tous les trois!" ansagen können, da der Mond offenbar in der Hand eines der beiden Gegner sitzen muß und abgefangen wird.

Noch eine andere Combination erfordert die Meldung „tous les quatre". Wenn dem Spieler mitgetheilt worden, daß ein oder mehrere Taroks verlegt worden, so weiß er selbstredend nicht, ob der von ihm gerufene Tarok mit dem oder einem der 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 Theilnehmer 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 Contrameldung keine Ansage geschehen darf, declarirt er sich dem Spieler durch die Ansage „tous les quatre" als Mitmann. Dieser ist in Folge 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 dieser, wenn er den Sküs hat, unbedingt „Contra" geben, mit dem Mond aber nur dann, wenn derselbe noch von sieben oder acht Taroks begleitet ist, oder auch, wenn sein Aide in der Vorhand und er selbst in letzter Hand sitzt. Die Vorhand müßte dann zunächst Tarok anziehen, damit unter allen Umständen der Mond eingebracht werde. Mit dem blank sitzenden oder nur schwach besetzten Mond in einer Mittelhand der Meldung „tous les trois" Contra zu bieten, wäre ein Nonsens.

Hat die Gegenpartei dem Spiele oder einer Ansage Contra gegeben, so sind derselben auch alle anderen Meldungen, wie: tous les trois, tous les quatre, Pagat 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 Mitmannes geschieht.

Den Contra-Ansagen folgen häufig auch von Seiten der Partei des Spielers Recontrameldungen, 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 „Pagat Ultimo", zuweilen auch auf „Volat" oder „Mondfang".

Wie bereits des Oefteren ausgeführt, erhöht jede Contra-Ansage den Werth des Spieles oder der contrirten Ansage auf das Doppelte; desgleichen verdoppelt ein Recontra den Werth der Contra-, ein Supercontra den der Recontrameldung.

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

Wie aus dem bisher Gesagten zu entnehmen, liegt die Pointe des Paskiewitsch zumeist in den von den einzelnen Theilnehmern erstatteten Ansagen; durch dieselben klärt sich die Parteiensonderung schon vor dem ersten Ausspielen, und sie dienen den Spielenden als Mittel, ihren 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 ertheilen der Reihe nach ihre Bewilligung. Macht jedoch einer derselben eine neue Meldung, so muß die Vorhand neuerdings rechts herum abfragen; dies wiederholt sich, so oft noch Ansagen geschehen. Erst bis alle Partner einwilligen, kann ausgespielt werden. Häufig liegt eine Finesse 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 Tarok 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 Contrameldung erstattet hat, so wird er nicht Tarok fordern, sondern eine möglichst kurze

Farbe spielen; er wird in diesem Falle gut thun, vorher in die verlegten Karten Einsicht zu nehmen. Befindet sich der Besitzer des gerufenen Taroks in der Vorhand, so wird er, wenn auch gar keine Ansagen erstattet wurden, am besten Tarok fordern, und zwar schon deshalb, um in Ermanglung einer Ansage dem Spieler zu markiren, daß er sein Socius ist. Vermuthet 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 Skûs besitze; bedient er mit einem kleinen Tarok (XI bis Pagat), so gilt das für die Vorhand als Mittheilung, daß ihr Aide den Skûs nicht in Händen habe, mithin Mondfang unmöglich sei.

Es ist sowohl bei den Ansagen, als auch im Verlaufe der Partie sehr zu berücksichtigen, in welcher Hand der Aide sitzt; wenn beide Mitglieder einer Partei neben einander sitzen, so ist dies für sie, vornehmlich für ihre Ansagen, ungleich günstiger, als wenn sie einander gegenüber säßen. Nur im ersteren Falle wird es ihnen im Laufe des Spieles ermöglicht, beide Gegner wiederholt in die Mitte zu nehmen.

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

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

Es erübrigt nur noch, das Verlegen von Taroks jener Theilnehmer zu besprechen, welche das Spiel nicht unter-

nommen 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 Theilnehmer vor dem Ecartiren, inclusive seines Kaufes acht 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 (die vom Spieler verlegten Taroks jedoch müssen vorgezeigt werden). Im Paskiewitsch bleibt es aber auch allen Mitspielenden (mit Ausnahme des Spielers) unbenommen, Taroks selbst dann zu verlegen, wenn sie auch ecartirungsfähige Farbenkarten besitzen. Es kann leicht vorkommen, daß ein Theilnehmer Tarok-Zwanzig blank oder doubleton in Händen hat; er fürchtet, gerufen zu werden und da ihn sein Blatt nicht zum Socius des Spielers befähigt, zieht er es vor, sich des Tarok-Zwanzig zu entledigen, indem er ihn verlegt. Häufig schlägt diese Methode zu seinen Gunsten aus, weil der Spieler, der Tarok-Zwanzig gerufen und die Partie selbstredend allein durchführen muß, dieselbe verliert. Auch mit dem blanken oder sehr kurz besetzten Tarok-Neunzehn oder Tarok-Achtzehn wird diese Finte gerne angewendet. Wenn ein Theilnehmer überhaupt nur wenige Taroks und unter ihnen keinen Stecher 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 Tarok, mit dessen Hilfe er nicht Volat machen kann; auch sein Mitmann nimmt Anstand, „tous les trois" oder dgl. zu melden.

Gelingt der Coup, um so besser; gelingt er nicht, so hat der Ecartirende durch denselben auch nichts vergeben.

Zweiter Theil.

Sammlung von 33 Problemen.

Die in diesem Theile enthaltenen 33 Probleme sollen jenen unserer Leser, welche das moderne Tarokspiel kennen und in demselben bereits eine größere Uebung 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 anzurathen, die Aufgaben und deren Lösungen in den gegebenen Kartenvertheilungen öfters durchzuspielen und dabei den in den Auflösungen ausgeführten Combinationen aufmerksam zu folgen; es ist dies für den Anfänger umso vortheilhafter, 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: Oskar Conn, M. Rumpler und A. Silberberg, welche uns ihre Aufgaben Nr. 7 und 11, Nr. 33 und 16 in freundlicher Weise zur Verfügung stellten, sei hier der beste Dank ausgesprochen.

Aufgabe Nr. 1.

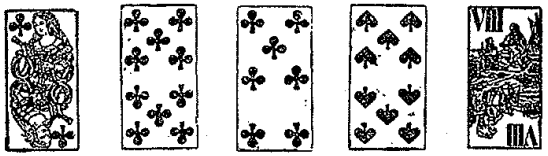
Tapp-Tarok (Endspiel).

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:

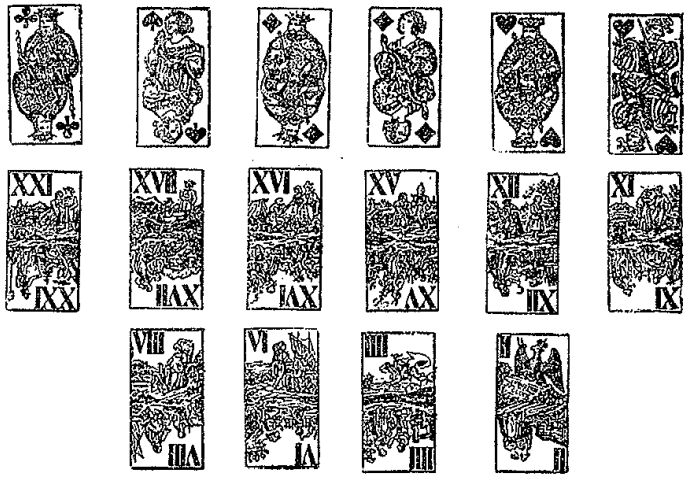


Der Gegner B ist am Ausspielen und bringt Pique-Buben.
Welche der beiden Parteien gewinnt das Spiel?

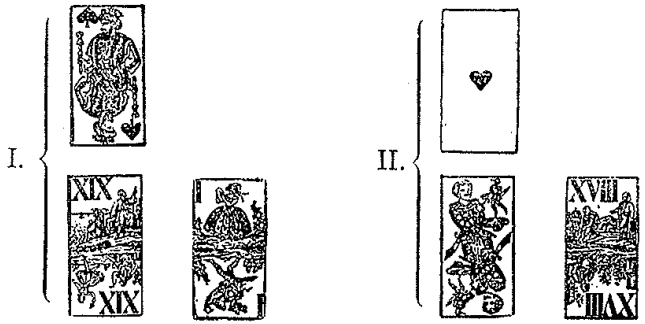
Aufgabe Nr. 2.

Tapp-Tarok.

A spielt einen Dreier mit folgenden Karten:



Der Spieler findet im Talon folgende Karten:



Er nimmt Pique-König, Tarok-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?

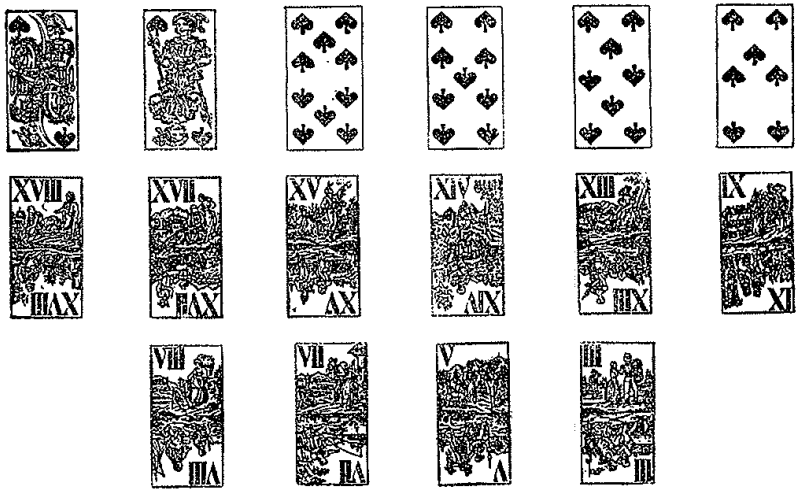
Aufgabe Nr. 3.

Tapp-Tarok.

Vorhand spielt einen Dreier und findet im Talon folgende Karten:

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

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



Der Spieler gewinnt Beides.

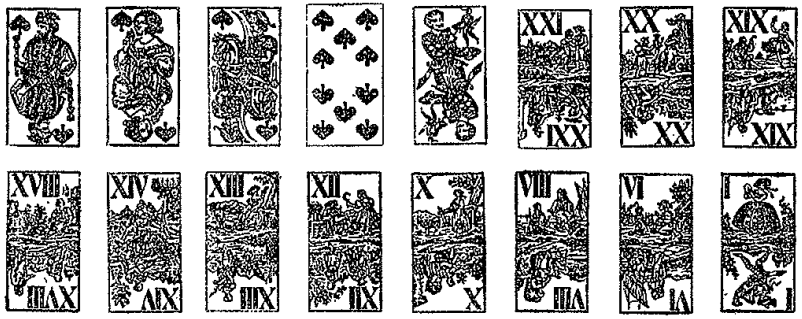
Welche Karten hatte er und wie ist der Gang des Spieles?

Aufgabe Nr. 4.

Tapp-Tarok.

Vorhand hat acht Taroks mit drei Stechern; sie tappt.

B spielt einen Dreier und meldet, nachdem er einen Theil 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.

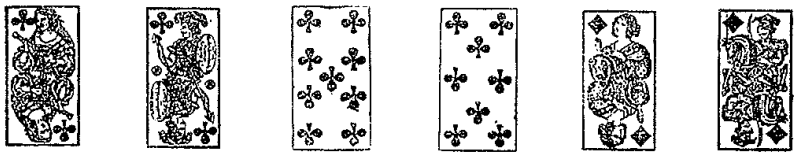
Der Spieler verliert den Ultimo, gewinnt jedoch das Spiel.

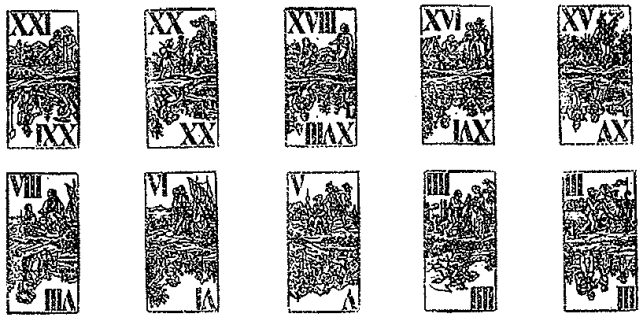
Wie war die Kartenvertheilung und wie wurde gespielt?

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:



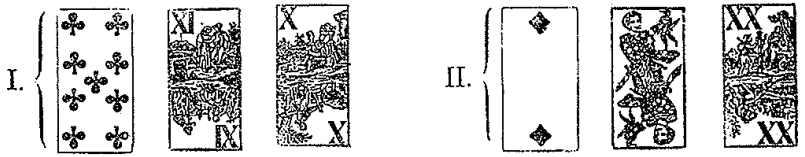


Welche Karten hatte der Spieler und wie waren die übrigen Karten vertheilt?

Aufgabe Nr. 6.

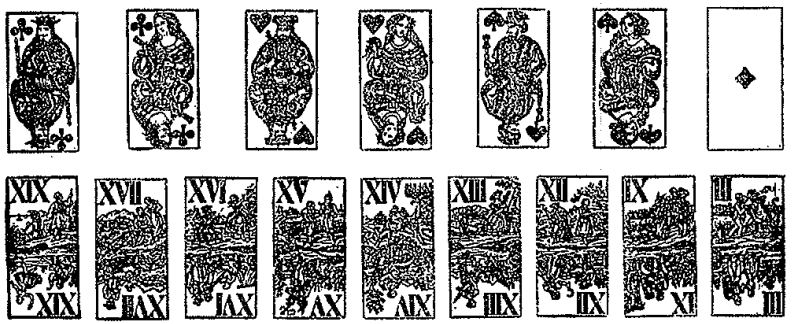
Tapp-Tarok.

Vorhand spielt einen Dreier und findet im Talon folgende Karten:



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

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



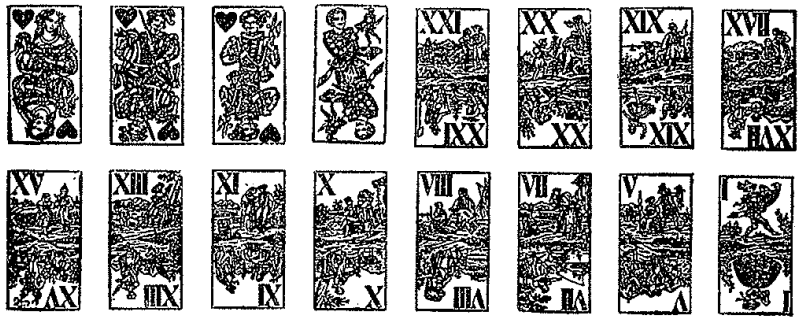
Der Spieler meldet „Recontra dem Ultimo“. Er ultimirt den Pagat und gewinnt die Partie.

Welche Karten hatte er und wie mußte er spielen?

Aufgabe Nr. 7.

Tapp-Tarok. Von **Oskar Conn** in **Wien.**

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



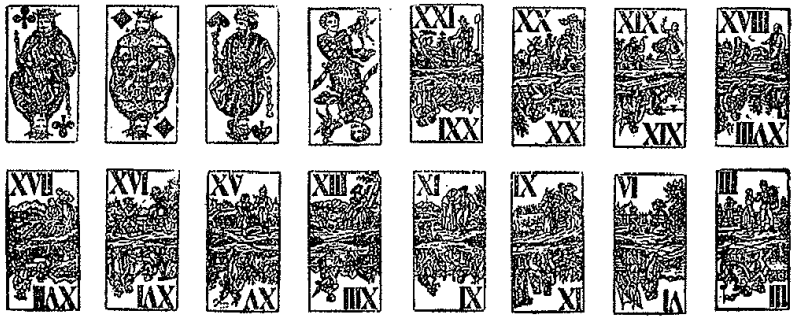
Der Spieler verliert den Solo und auch den Ultimo.

Wie waren die übrigen Karten vertheilt und wie ist der Gang des Spieles?

Aufgabe Nr. 8.

Tapp-Tarok.

Vorhand paßt. — B spielt Solo mit folgenden Karten:



Im Talon liegen sieben Points.

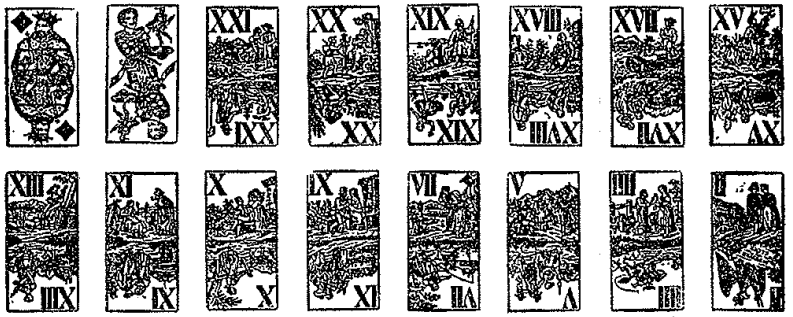
Der Spieler verliert den Solo.

Wie waren die übrigen Karten vertheilt 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:



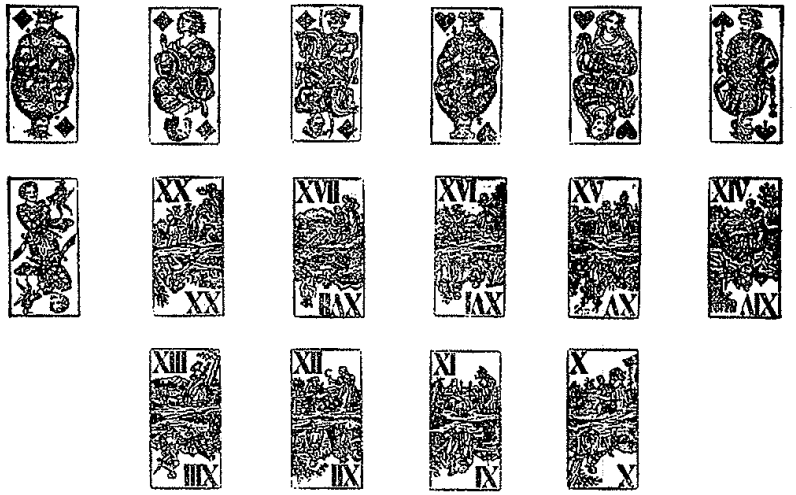
Vorhand bietet dem Volat „Contra" und reussirt.

Welche Karten besaß sie und wie waren die übrigen Karten vertheilt?

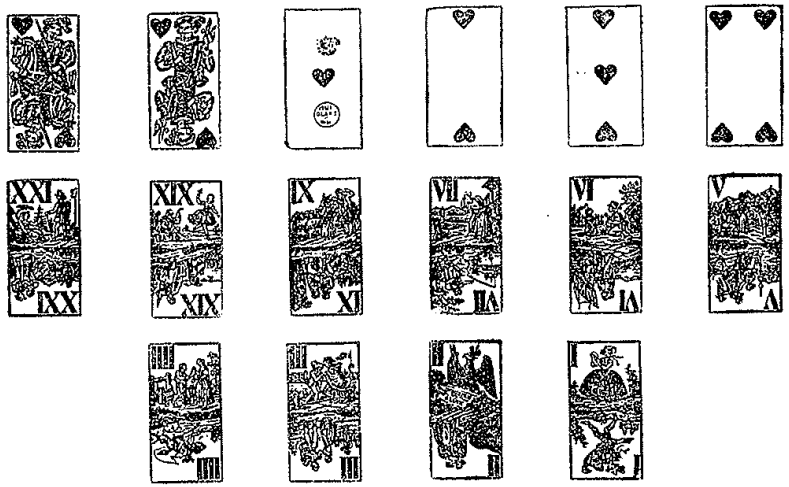
Aufgabe Nr. 10.

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 zehn 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.

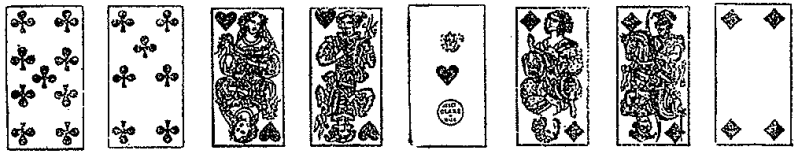
Tapp-Tarok (Endspiel). Von **Oskar Conn** in **Wien.**

C hat dem vom Spieler A gemeldeten Ultimo, wie auch der Partie Contra geboten.

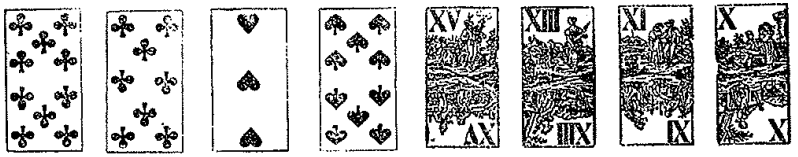
Acht Stiche sind bereits gemacht, deren letzter dem Spieler zugefallen ist; A ist demnach am Ausspielen. Der bisherige Verlauf der Partie ergibt für den Spieler 19, für seine Gegner 26 Points.

A hat noch folgende Karten:

B, sein Gegner zur Rechten, hat:



C, der Gegner zur Linken des Spielers:



Der Spieler ultimirt den Pagat, gewinnt mithin auch die Partie; wie muß er spielen?

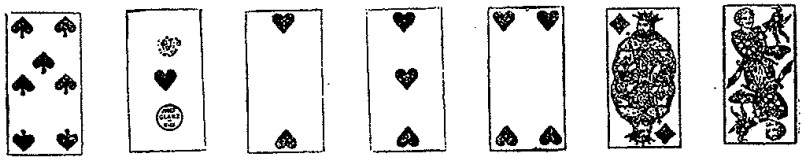
Aufgabe Nr. 12.

Tapp-Tarok (Endspiel).

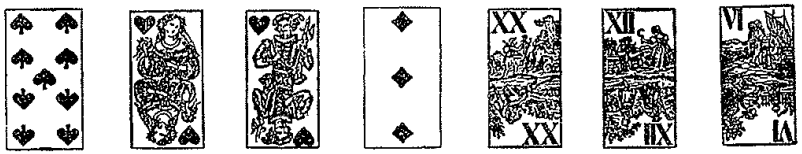
Neun Stiche sind bereits gemacht, deren letzter dem Spieler A zugefallen. Dieser ist demnach am Ausspielen. Der bisherige Verlauf der Partie ergibt für A 10, für seine Gegner 24 Points.

A hat noch folgende sieben Karten:

B, sein Gegner zur Rechten, hat:



C, der Gegner zur Linken des Spielers:

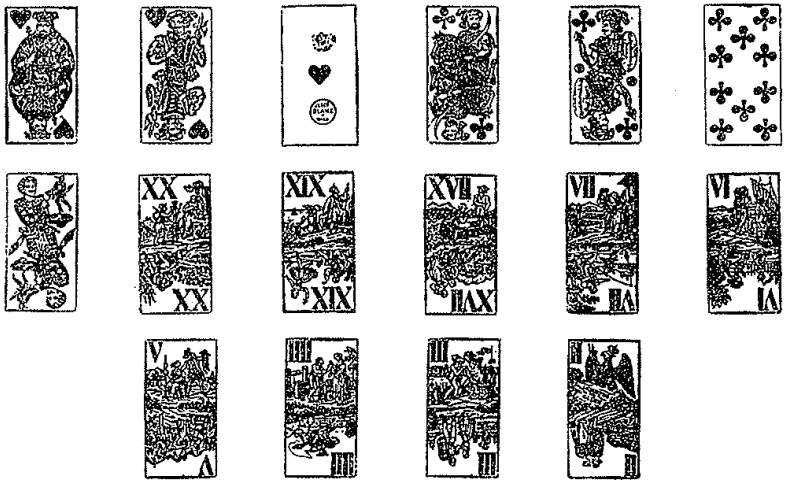


Welche der beiden Parteien gewinnt das Spiel?

Aufgabe Nr. 13.

Tarok mit Blocks.

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



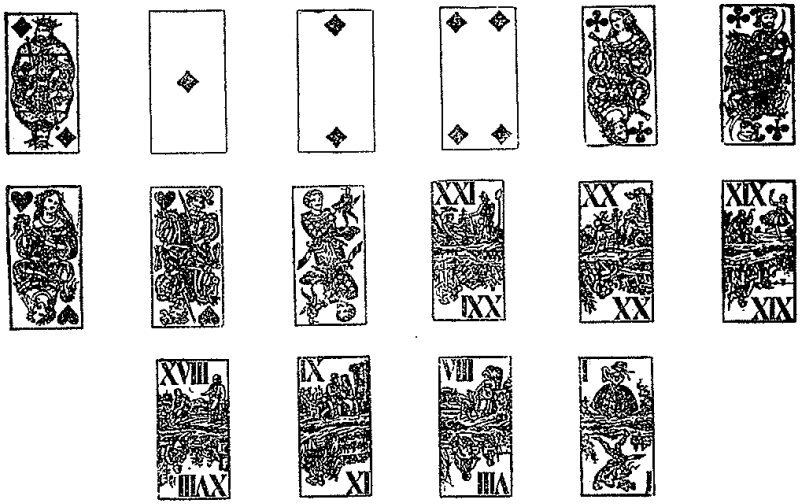
Der Spieler gewinnt Solo wie Ultimo, und er würde Beides auch in Mittelhand gewinnen.

Welche Karten hatte er und wie waren die übrigen Karten vertheilt?

Aufgabe Nr. 14.

Tarok mit Blocks.

Vorhand erklärt einen Dreier mit folgenden Karten:



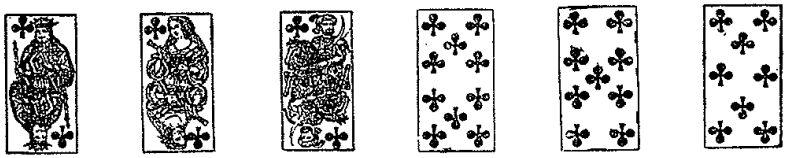
B spielt Solo und gewinnt ihn; die Gegner können, obgleich für sie 14 Points im Talon verblieben, dennoch nicht mehr als 33 Points erreichen.

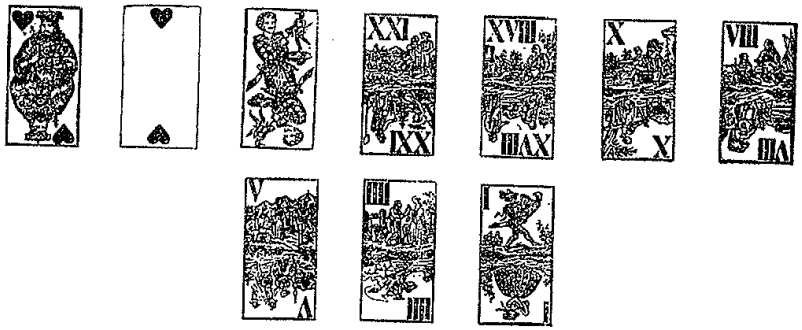
Wie waren die übrigen Karten vertheilt?

Aufgabe Nr. 15.

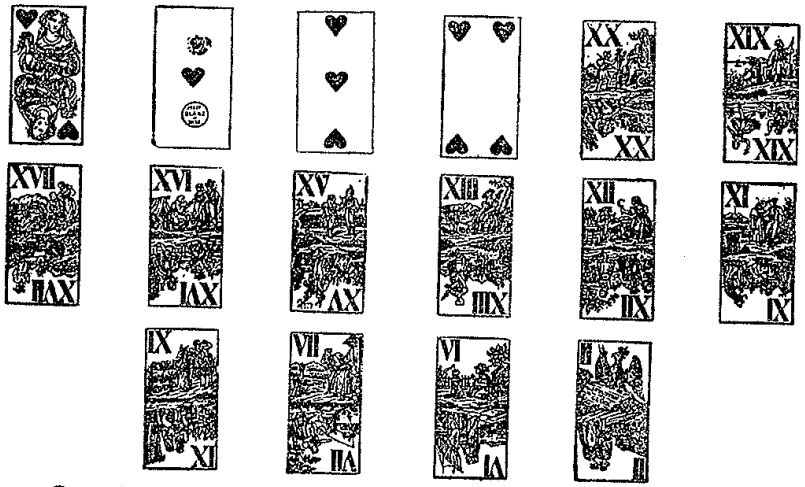
Steyerisch-Tarok.

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

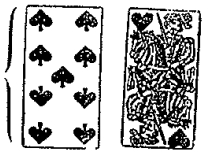


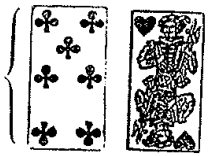


B steigert bis zum dritten Zweier; er hat:



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

I. 

II. 

III.

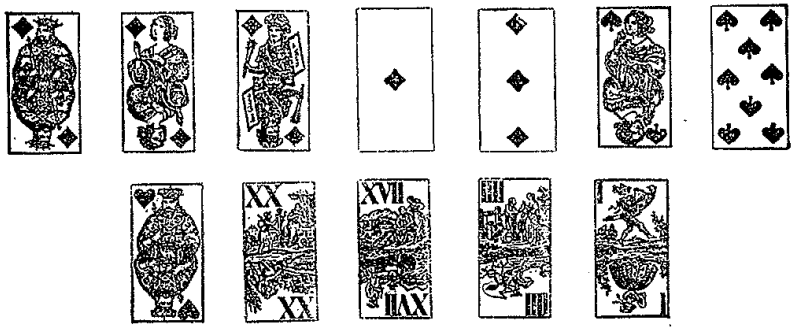
Nachdem der Spieler einen Theil des Talons hereingenommen und zwei Blätter ecartirt hat, meldet A „Contra".

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

Aufgabe Nr. 16.

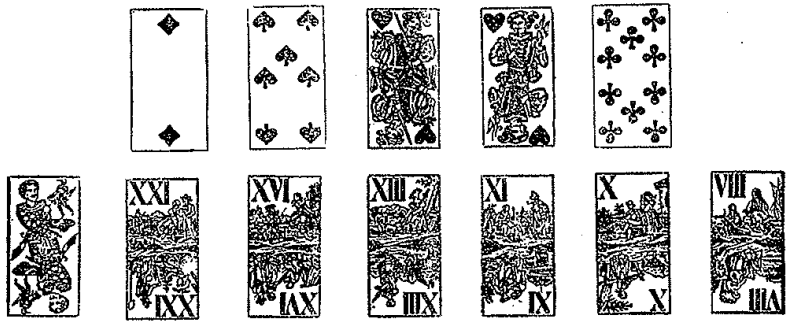
Königrufen. Von **A. Silberberg** in **Wien.**

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

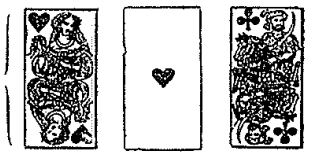


Ihr Helfer D sagt „König Ultimo" an.

Deren Gegner C bietet dem Spiele wie dem Ultimo „Contra"; er hat:



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

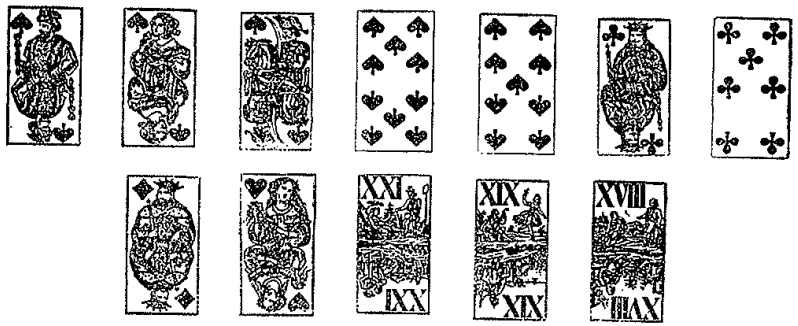


Wie sitzen die Karten der beiden anderen Theilnehmer (B und D), und wie ist der Gang des Spieles, wenn A mit seinem Helfer die Partie gewinnt und nicht allein den gerufenen König, sondern auch den Pagat ultimirt?

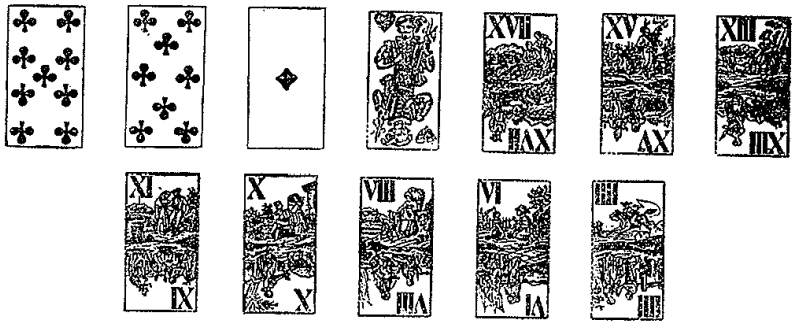
Aufgabe Nr. 17.

Königrufen.

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



B, sein Gegner zur Rechten, hat:



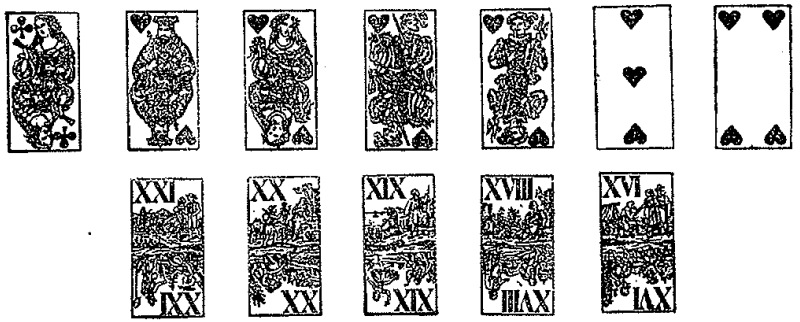
C, der Socius des Spielers, hat sechs Taroks; er meldet „Pagat Ultimo".

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

Aufgabe Nr. 18.

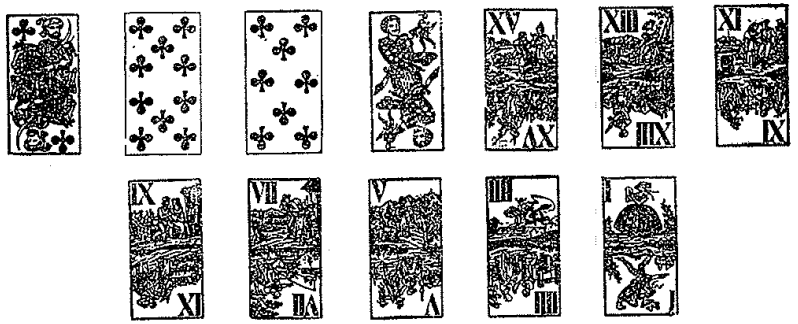
Königrufen.

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:



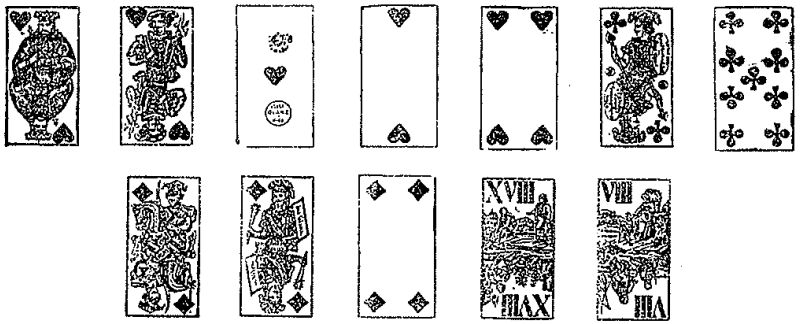
Im Talon liegen 16 Points.

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

Aufgabe Nr. 19.

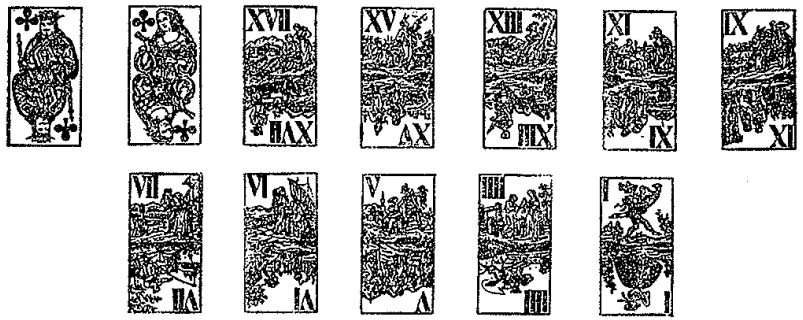
Neunzehnerrufen en deux.

Vorhand ruft den Neunzehner mit folgenden Karten:



Sie nimmt vier Blätter auf und verlegt die gleiche Kartenanzahl.

Der Gegner C meldet, nachdem er die restlichen zwei Talonkarten aufgenommen und Coeur-Dame und Coeur-Cavall verlegt hat, „Zehn Tarok, Contra" mit nachstehendem Blatte:



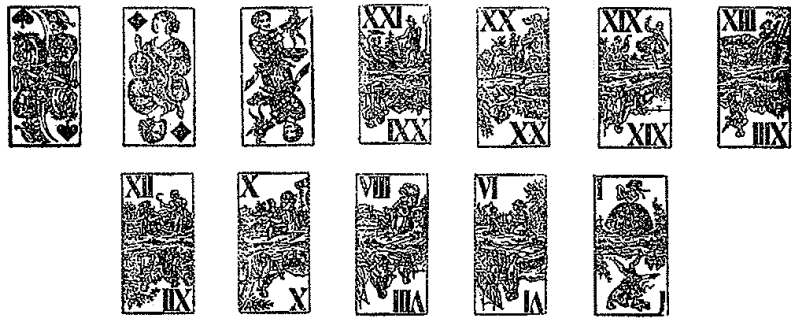
Der Strohmann B enthält fünf Taroks, worunter Tarok-Neunzehn; er gehört demnach dem Spieler, während der Strohmann D seinem Gegner zufällt.

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

Aufgabe Nr. 20.

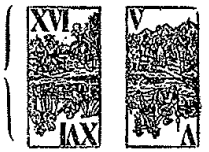
Neunzehnerrufen en quatre (mit fliegendem Strohmann).

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



Im Talon befinden sich folgende Karten:

I.

II. 

III.

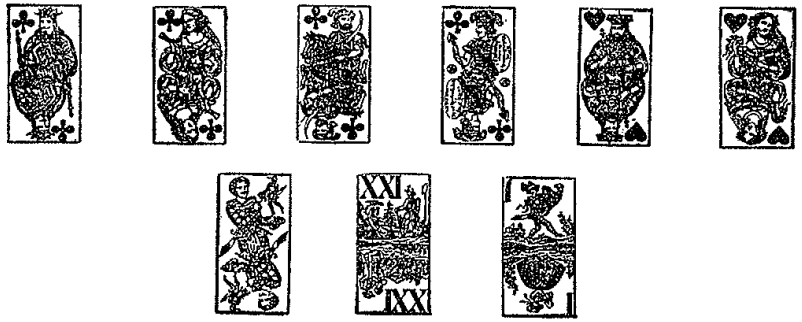
Nachdem der Spieler den III. Theil des Talons aufgenommen und Pique-Cavall und Carreau-Dame verlegt hat, meldet er: „Zwölf Tarok, tous les trois, Pagat Ultimo, Volat".

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, nimmt die Partie auf; er hat die nachstehenden Karten:



Der Aufnehmer verliert die Partie, er kann nicht mehr als 26 Points erreichen.

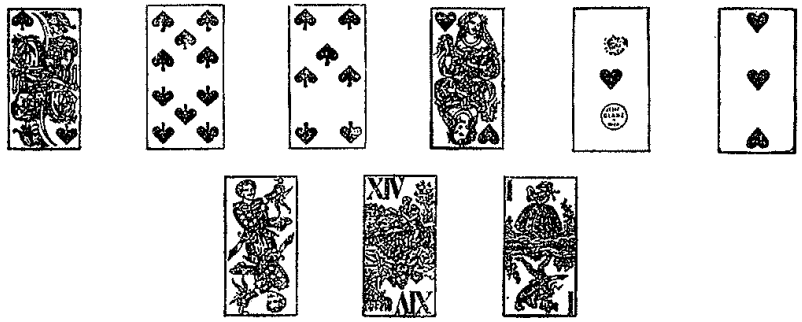
Welche Karten hatte der Gegner?

Aufgabe Nr. 22.

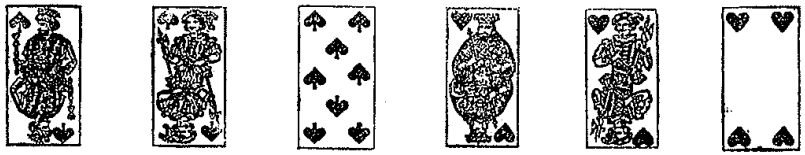
Strohmann-Tarok **en deux** (Endspiel).

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 neun Karten:



Der Aufnehmer B hat:



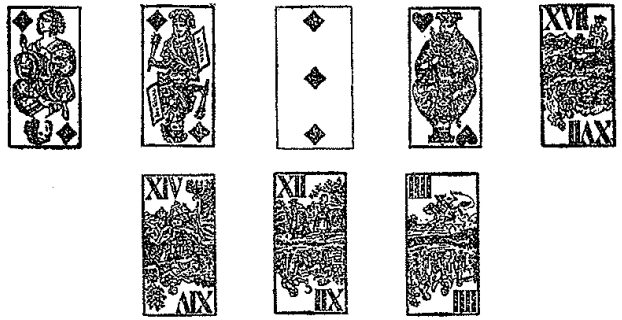
Wie muß A spielen, um dem Aufnehmer Gelegenheit zu einem, wenn auch anscheinend geringfügigen Fehler zu geben, welcher die absolut auf Gewinn stehende Partie des letzteren zu Fall bringen würde?

Aufgabe Nr. 23.

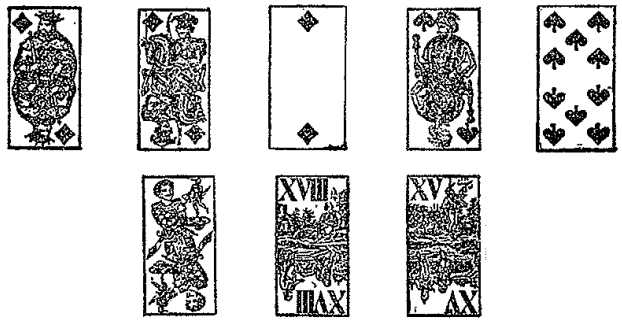
Strohmann-Tarok **en deux** (Endspiel).

Neunzehn Stiche sind bereits gemacht; sie ergeben für den Aufnehmer A $29\frac{1}{3}$, für seinen Gegner $13\frac{1}{3}$ Points.

Der Aufnehmer ist am Ausspielen; er hat noch folgende acht Karten:



Sein Gegner B hat:



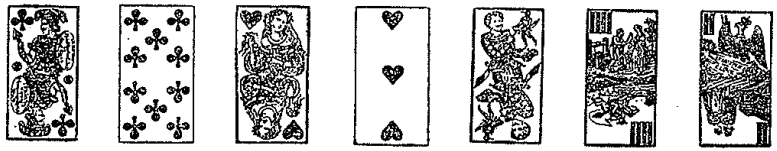
Welcher der beiden Combattanten gewinnt das Spiel?

Aufgabe Nr. 24.

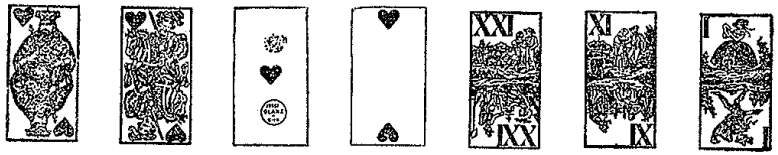
Strohmann-Tarok **en deux** (Endspiel).

B hat die Partie aufgenommen. A ist am Ausspielen. Die bisher gemachten zwanzig Stiche ergeben für den Aufnehmer B $21^1/_3$, für seinen Gegner 22 Points.

A hat noch folgende sieben 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 $12^2/_3$, für seinen Gegner A 24 Points — Der Aufnehmer ist am Ausspielen.

A hat noch folgende acht 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 $17^2/_3$, für seinen Gegner B $25^2/_3$ Points.

A, am Ausspielen, hat noch folgende sieben Karten:

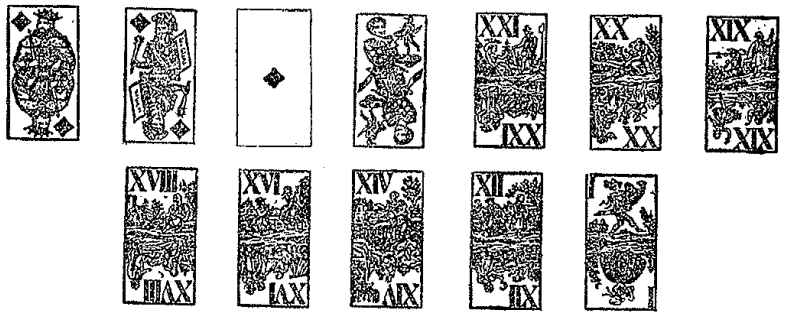
B hat:

Der Aufnehmer gewinnt die Partie; wie muß er spielen?

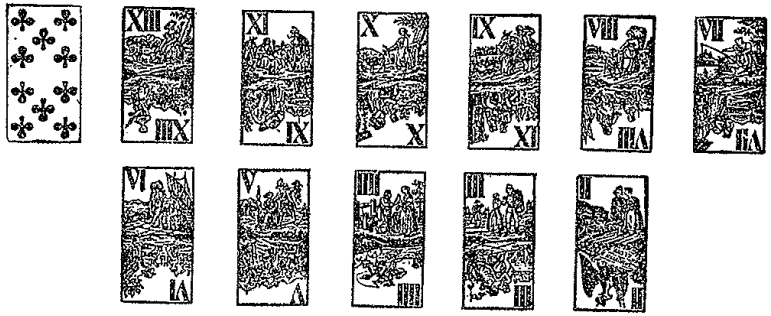
Aufgabe Nr. 27.

Zwölfer-Tarok.

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



C, sein Gegner zur Linken, hat:



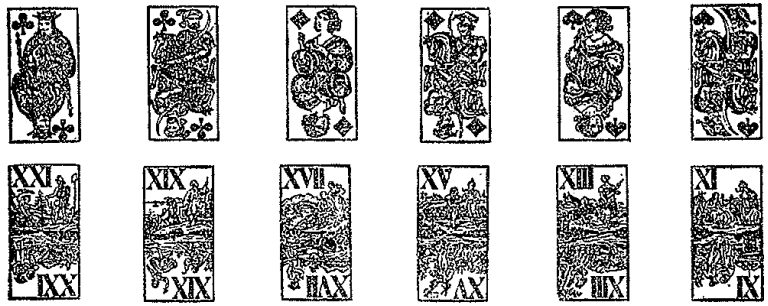
Der Spieler gewinnt Beides.

Wie waren die übrigen Karten vertheilt und wie wurde gespielt?

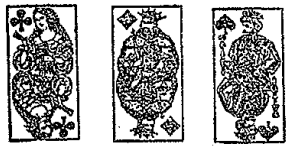
Aufgabe Nr. 28.

Zwölfer-Tarok.

Vorhand paßt. — B spielt einen Dreier mit folgenden Karten:



Der Spieler findet im Talon folgende Karten:

I. 

II.

Er behält den I. Theil 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:

I.

II.

III.

Der Spieler behält den dritten Zweier (Mond, XII), verlegt und meldet „Zehn Tarok, tous les quatre, Volat".

C bietet in richtiger Beurtheilung seines Blattes dem Volat „Contra"; welche Karten besaß er?

Aufgabe Nr. 30.

Ungarisch-Tarok.

Vorhand paßt; sie besitzt nur einen Tarok, den blanken Mond.

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

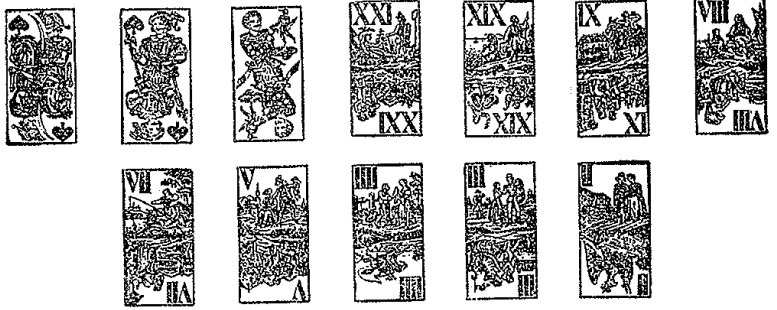
Der Spieler gewinnt Solo wie Ultimo, obgleich C „Zehn Tarok" ansagt, unter welchen sich auch der Sküs befindet.

Wie waren die übrigen Karten vertheilt und wie ist der Gang des Spieles?

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 vertheilt?

Aufgabe Nr. 32.

Paskiewitsch (Huszas).

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

Mit diesem starken Blatte glaubt der Spieler eines Aiden entrathen zu können und erklärt, nachdem jeder der anderen Theilnehmer 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 (Huszas). Von **M. Rumpler** in **Wien.**

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

Nachdem jeder der erstgenannten Theilnehmer zwei Blätter gekauft und die gleiche Kartenanzahl verlegt hat, auch dem Spieler mitgetheilt worden ist, daß sich unter den ecartirten Blättern kein Tarok befindet, erklärt dieser, daß ihm Tarok-Zwanzig helfe; er meldet „Acht Tarok".

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

In Folge dieser Ansage meldet der Spieler weiters „Mondfang, tous les trois".

C bietet in richtiger Beurtheilung seines Blattes den Ansagen der Partei des Spielers „Contra" und reussirt; welche Karten mußte er haben, wenn seine Contra-meldungen unverlierbar sein sollen? Wie ist der Gang des Spieles?

*) 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.

Lösungen der Probleme.

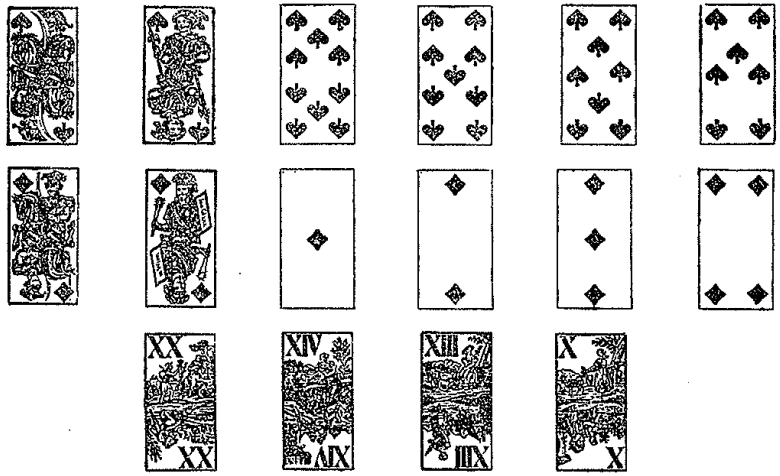
Auflösung der Aufgabe Nr. 1.

Der Spieler gewinnt die Partie; er erachtet für den Fall, daß die ausstehenden drei Taroks 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:

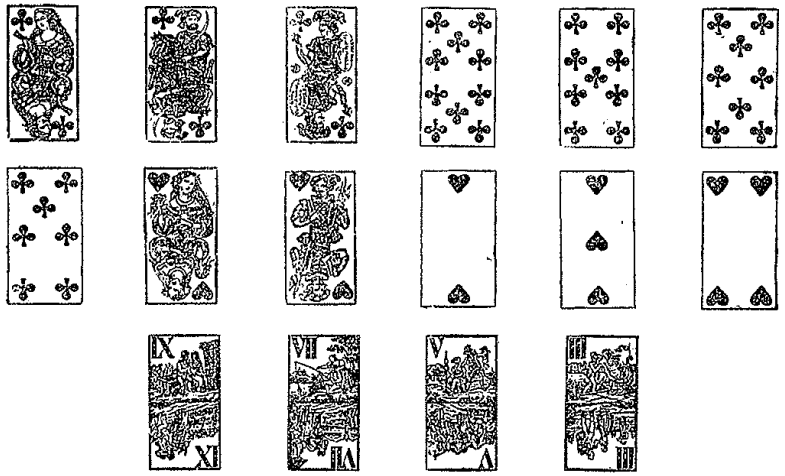
Nachdem C den Pique-Buben seines Aiden mit Pique-Zehn bedient hat, atouirt A mit Tarok-Drei, spielt den Mond und macht sodann, mit Ausnahme eines einzigen (B mit Sküs) die restlichen Stiche, wobei es gleichgiltig ist, ob der Mond durchgelassen oder übernommen wird. Im ersteren Falle geschieht sofort: Tarok-Siebzehn, im anderen gelangt der Spieler mit Treff-König zu Stich und fordert mit seinem nunmehr superieur gewordenen XVII den letzten noch ausstehenden Tarok (XVI) ab.

Auflösung der Aufgabe Nr. 2.

B hat folgende Karten:



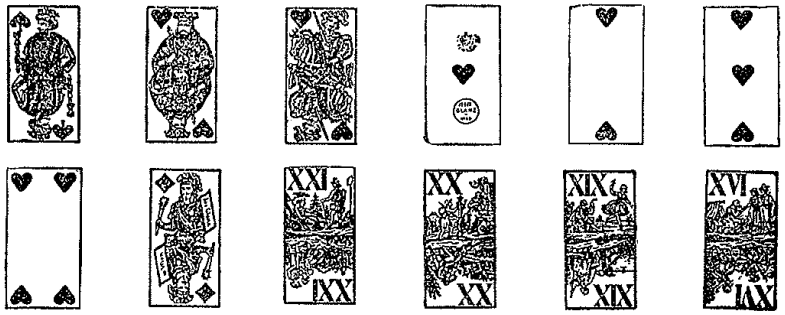
C hat:



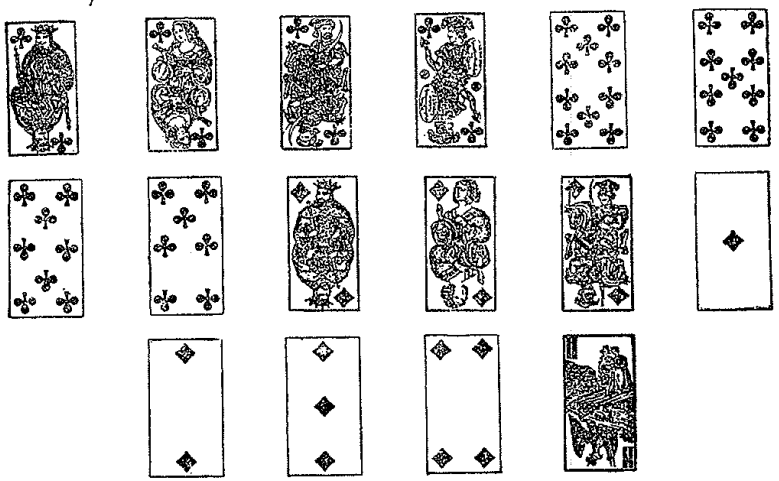
B ist in Treff und Coeur, sein Aide C in Pique und Carreau renonce. Nachdem nun ersterer mit XX, eventuell mit XIII zu Stich gekommen ist, spielen und atouiren Beide wechselweise je zwei Farben; sie ziehen ihre höchsten Figuren an und erreichen einschließlich der für sie im Talon zurückgebliebenen Karten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

Auflösung der Aufgabe Nr. 3.

A hat folgende Karten:



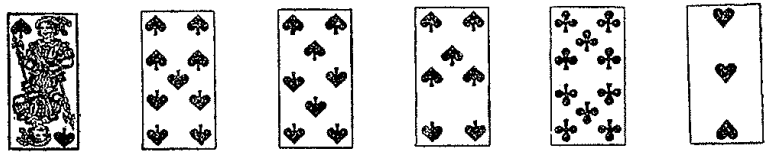
B hat:



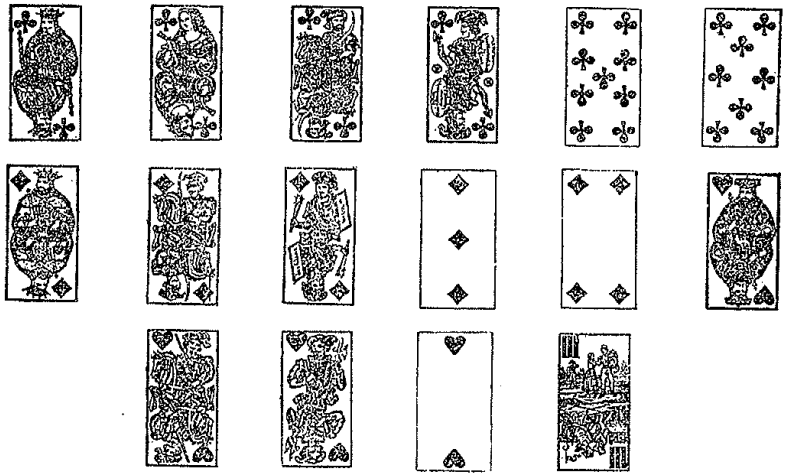
Der Spieler zieht klein Coeur an, das B atouirt und C übernimmt. — Das von diesem gebrachte Pique behält A mit dem König und läßt im weiteren Verlaufe viermal Coeur folgen; nach dem zehnten Stiche zieht er seine vier superieuren Taroks ab, holt dann mit Coeur-König den letzten Tarok des C heraus und ultimirt den Pagat. — 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:

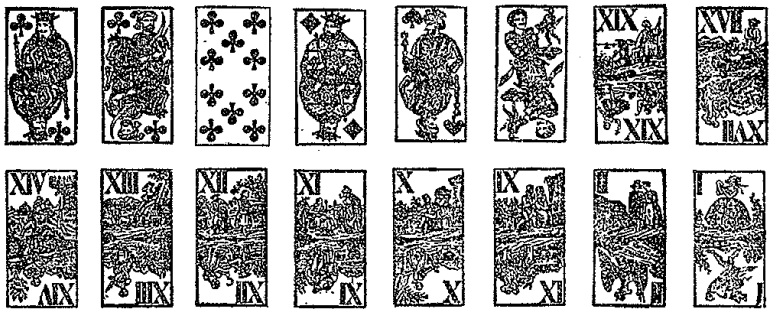


Vorhand spielt klein Pique an; B bedient mit dem König; C atouirt und zieht (beliebig) klein Treff, Coeur oder Carreau nach. Der Spieler atouirt und fordert dann, so oft er am Stich ist; hierdurch wird sein Pagat noch im Laufe des Spieles (im viertletzten Stiche) mittelst klein Treff, Carreau oder Coeur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

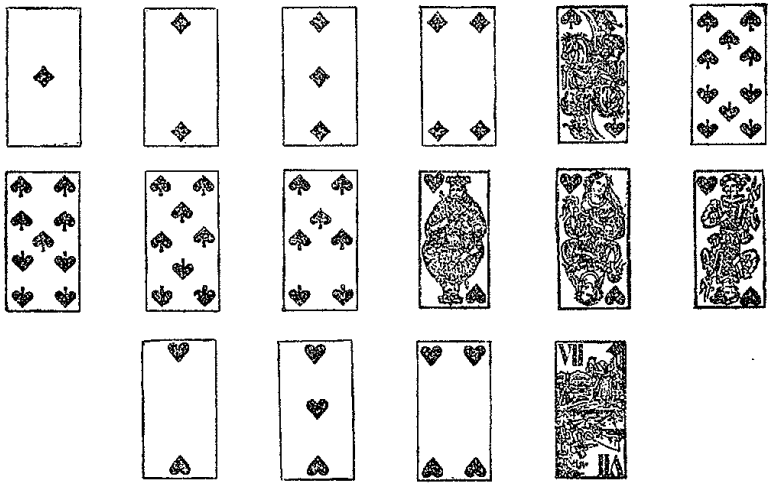
Auflösung der Aufgabe Nr. 5.

Im Talon lagen:

Der Spieler besaß folgende Karten:



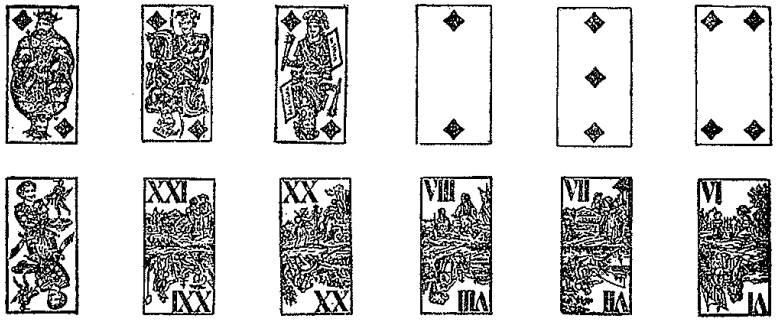
C hatte:



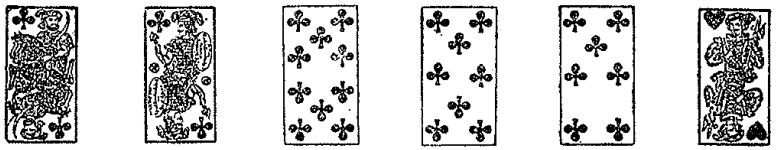
Der Spieler zieht zunächst einen seiner von XIV bis IX geschlossenen Taroks an und fordert dann, so oft er zu Stich kommt. B muß mit seinen Stechern allerdings fünf Stiche machen, er hat aber vier Blatt Treff — der Spieler impassirt mit Cavall oder Zehn, je nachdem B den Buben oder klein Treff bringt — und zwei Blatt Carreau, mithin sechs Karten herauszubringen. Erst nachdem er vier seiner Stecher verwerthet 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, respective wenn B den zu Beginn gespielten Tarok lachirt hatte, drei majore Taroks ab, holt mittelst Pique-König den letzten noch ausstehenden Tarok heraus und ultimirt den Pagat. — Die Gegner erlangen einschließlich der Talonkarten nur 33 Points.

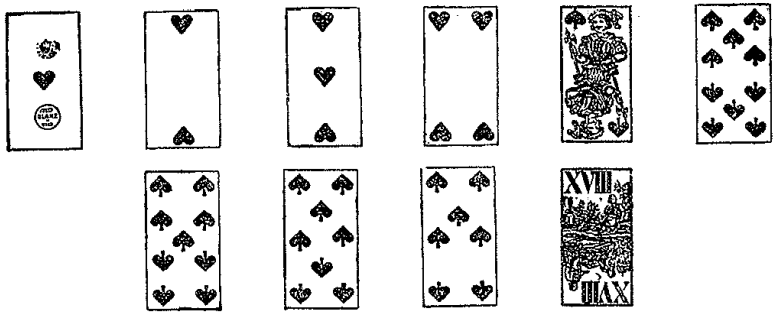
Auflösung der Aufgabe Nr. 6.

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



B hat:

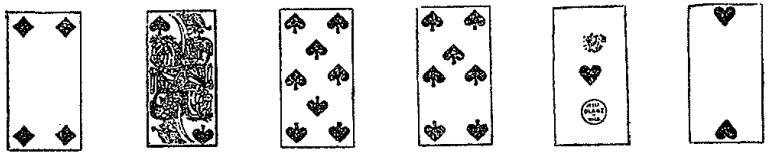




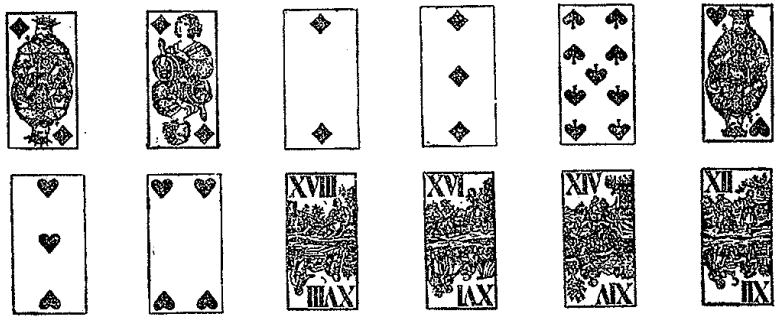
Der Spieler zieht zunächst Tarok (beliebig) an, er läßt, demnächst mit einem kleinen Tarok zu Stich kommend, XX folgen und setzt dann mit Carreau-König und klein Carreau fort. — Der weitere Verlauf des Spieles bedarf keiner Erläuterung.

Auflösung der Aufgabe Nr. 7.

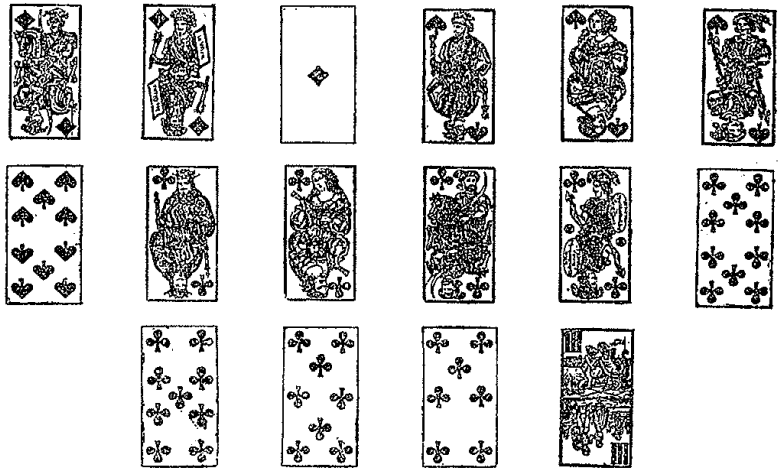
Im Talon verbleiben:



A hat folgende Karten:



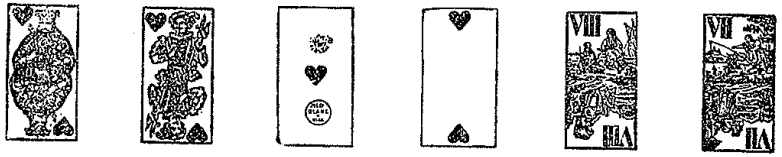
C hat:



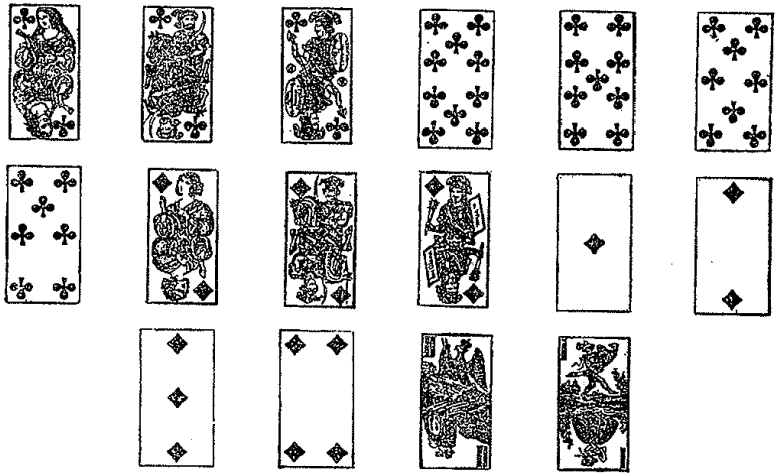
Vorhand beginnt mit ihrer längsten Farbe, Carreau, die der Spieler atouirt. Dieser fordert zunächst zweimal und setzt, nachdem C taroklos geworden ist, mit Coeur-Cavall fort. — Die Gegner müssen fünf Stiche machen, welche einschließlich des Pagat, der dem Spieler abgefangen wird, 31 Points ergeben; sie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

Auflösung der Aufgabe Nr. 8.

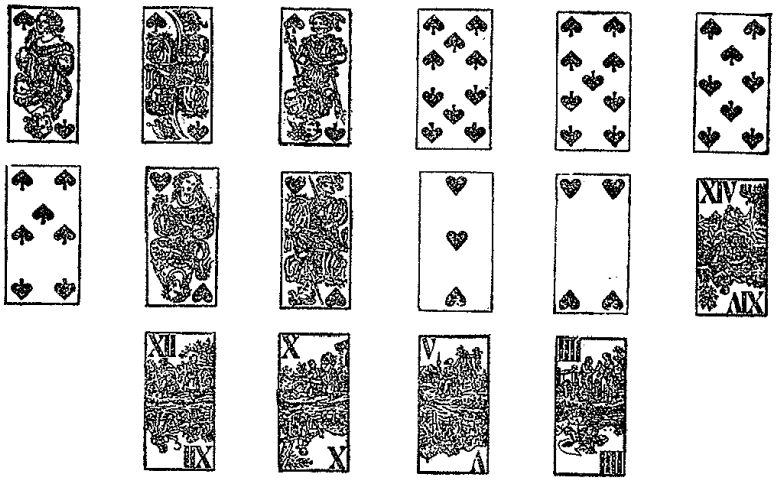
Der Talon enthält folgende Karten:



A hat:



C hat:

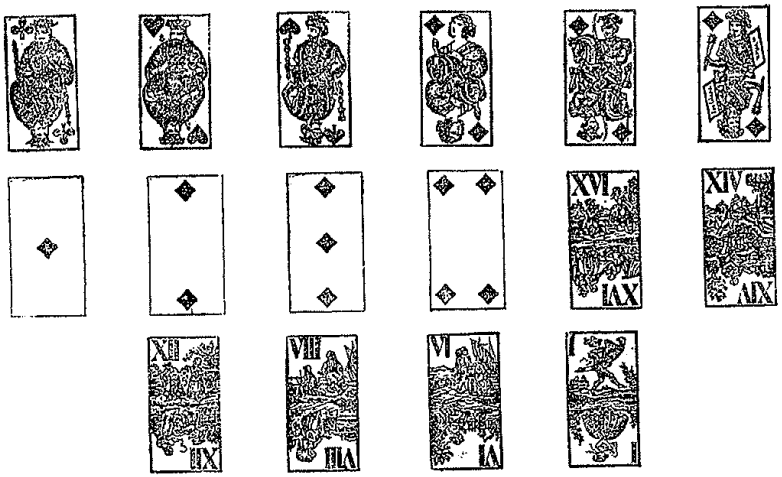


Vorhand zieht die Dame einer ihrer beiden Farben an, B bedient mit dem König, C atouirt und bringt, da der Spieler nicht Ultimo gemeldet hat, mithin A den Pagat besitzen und in Pique renonce sein kann, Pique-Dame nach; Vorhand atouirt mit dem Pagat und läßt

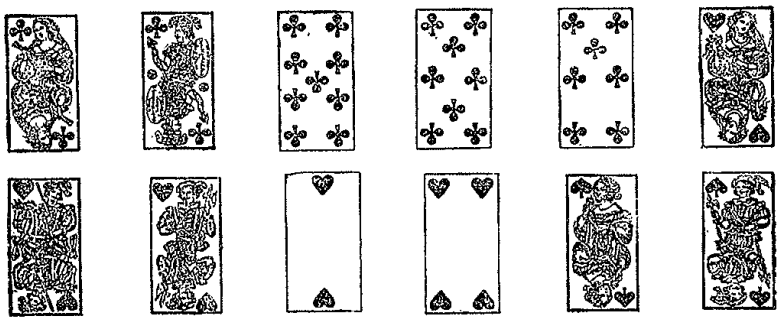
ihre zweite Dame folgen. C atouirt abermals. — Die Gegner erzielen in den gemachten drei Stichen 28 und mit Hinzurechnung der Talonkarten 35 Points.

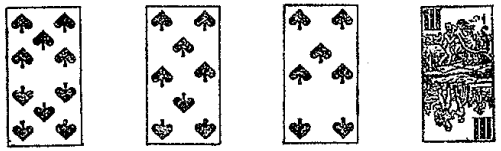
Auflösung der Aufgabe Nr. 9.

A hat folgende Karten:



B hat:



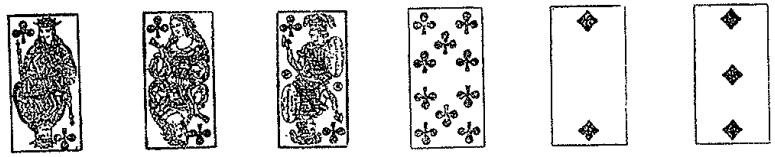


Die restlichen sechs Karten enthält der Talon; sie sind irrelevant.

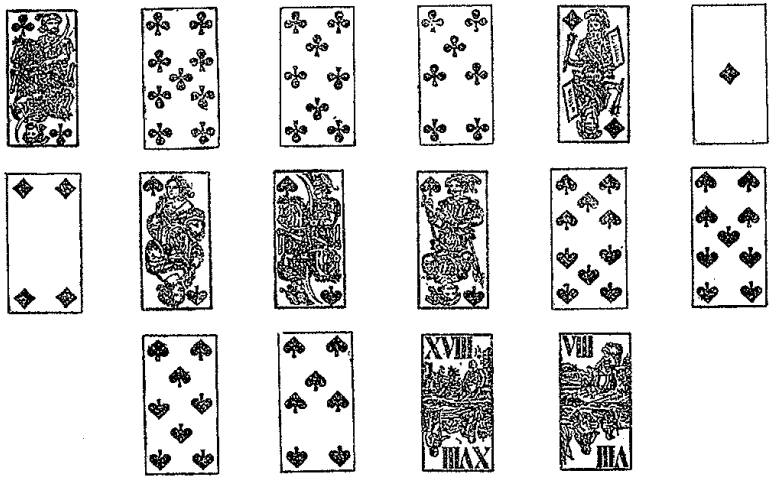
Im Besitze von sechs Taroks und drei Königen, setzt A voraus, daß der Spieler die größtmögliche Anzahl — fünfzehn — Taroks mit den majoren sechs Stechern und als sechzehnte Karte den ausstehenden vierten König, Carreau, haben muß. A selbst hat sieben Blatt Carreau, sein Aide muß mithin in dieser Farbe renonce sein; Vorhand zieht dieselbe an, B atouirt mit Tarok-Drei, C muß mit dem König bedienen. 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 Vertheilung 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 verhindern; 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 Zurückbehalten des XX nunmehr für ihn keinen besonderen Werth haben kann, als zweites Blatt diesen Tarok ab, welcher von B (am besten) durchgelassen wird; es folgt XVII, B übernimmt mit XIX, C schmiert Pique-Dame; B bringt Coeur-Vier, A sticht mit Coeur-König und spielt XVI; 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 Taroks ab und macht die restlichen Stiche. — Die Gegner haben in den gemachten zwei Stichen 11 Points und mit Zuziehung der in den Talonkarten enthaltenen 10 Points, im Ganzen nicht mehr als 21 Points erlangt.

Auflösung der Aufgabe Nr. 11.

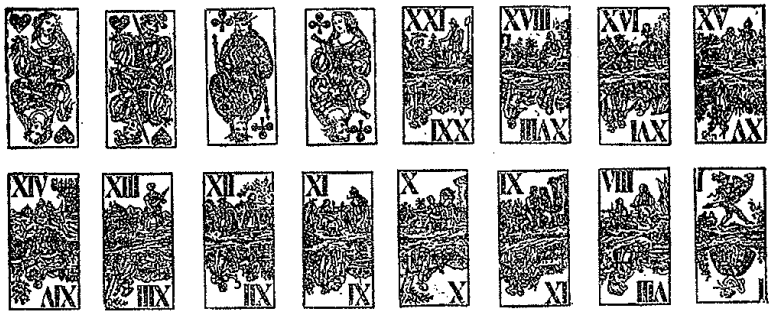
A spielt zunächst die beiden Treff-Figuren ab und setzt dann mit klein Coeur fort. B sticht mit der Dame und bringt (beliebig) Carreau oder Coeur nach. Den von C aufgesetzten Tarok übernimmt der Spieler der dann zwei majore Stecher abzieht, hierauf II folgen läßt und den Pagat ultimirt.

Auflösung der Aufgabe Nr. 12.

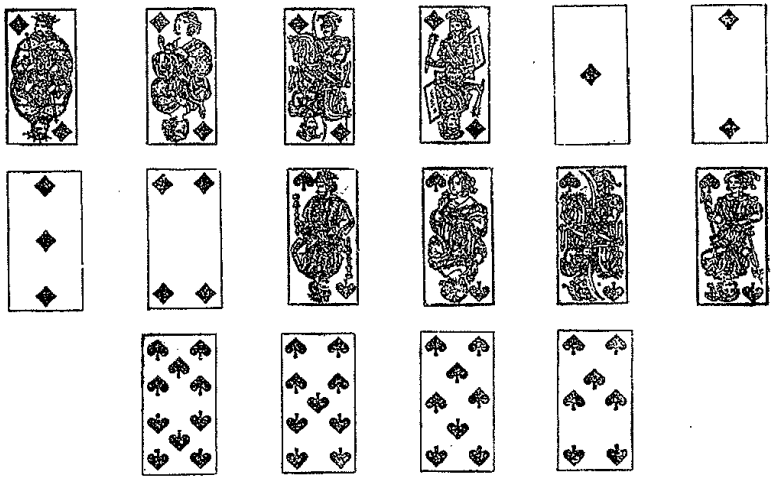
Der Spieler gewinnt die Partie. Er beginnt mit Pique-Dame und läßt klein Pique folgen, das B mit dem Skü behält. B zieht Carreau-König nach; A atouirt — um C ans Spiel zu bringen — nicht mit dem Pagat, sondern mit Tarok-Neunzehn, spielt den Mond und dann den Pagat nach. C ist gezwungen, mit Coeur zu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

Auflösung der Aufgabe Nr. 13.

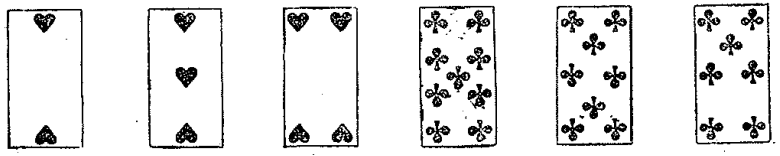
Der Spieler hat folgende Karten:



C, sein Gegner zur Rechten, hat:



Im Talon verbleiben:

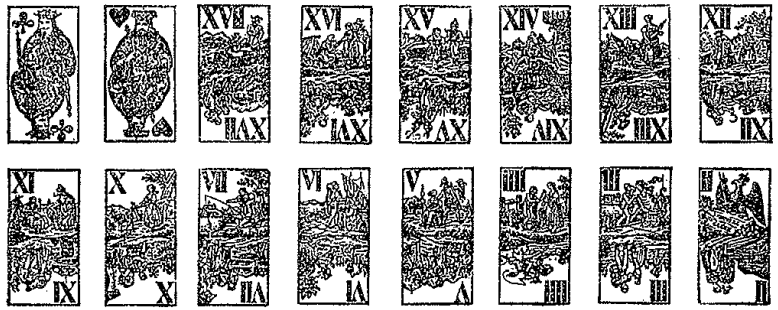


Der Spieler fordert, so oft er zum Stich kommt. Wie immer B auch spielen mag, er vermag weder den Ultimo zu vereiteln, noch auch den Gewinn des Solo für seine Partei zu erzielen. Er hat vier Tarokstiche, dagegen aber sechs, respective da er mit Coeur-König den Stich behält, fünf Farbenkarten herauszubringen.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

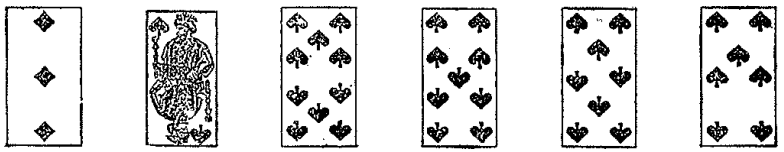
Auflösung der Aufgabe Nr. 14.

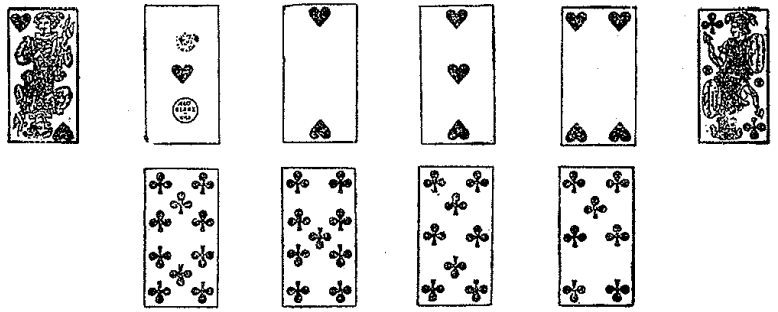
Im Talon lagen:

Der Spieler B hatte folgende Karten:



C hatte:



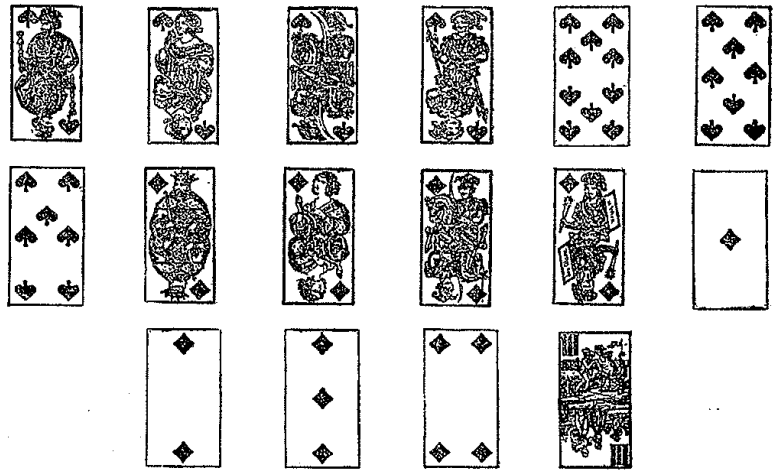


Der Gang des Spieles ist leicht ersichtlich.

Auflösung der Aufgabe Nr. 15.

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

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

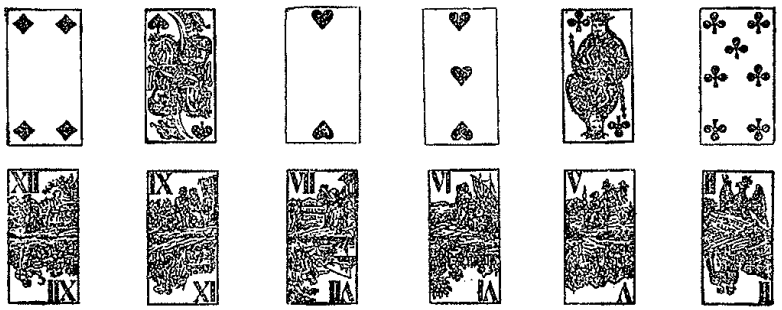


A beginnt mit seiner Peitsche in Treff (beliebig); B atouirt mit XX und fordert mit seinen übrigen Stechern so lange, bis A taroklos geworden ist; er setzt mit Coeur-Aß fort, befreit Coeur-Dame und Coeur-Drei und gewinnt, da er $35^2/_3$ Points erreicht, das Spiel.

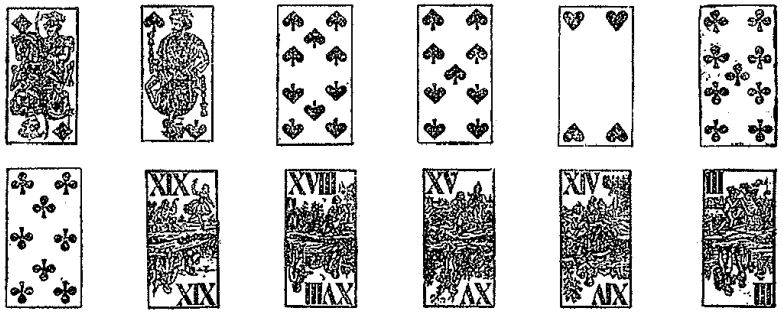
Auflösung der Aufgabe Nr. 16.

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

B hat folgende Karten:



D hat:

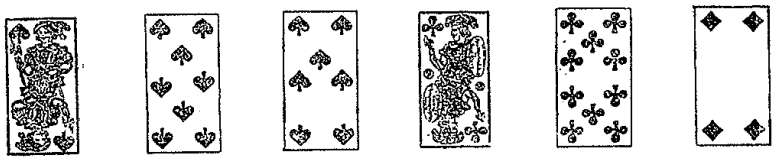


A beginnt mit Carreau-König und setzt mit klein Carreau fort. D, zu Stich gelangt, bringt klein Pique nach. Der Spieler behält dies mit der Dame und forcirt mit seiner Carreau-Farbe. — C kann mit

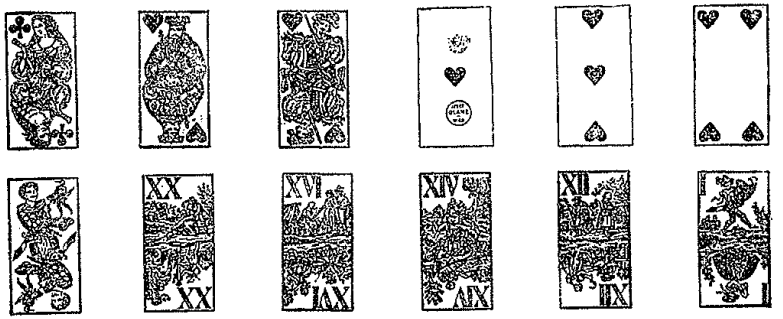
seinen Taroks vorerst nur zwei Stiche (mit Küs und Mond) erzielen, mithin nur zwei Farbenkarten herausbringen. Erst im vorletzten Stich verwerthet sich sein letzter Tarok auf klein Pique, und A ultimirt den Pagat, sein Helfer den gerufenen König.

Auflösung der Aufgabe Nr. 17.

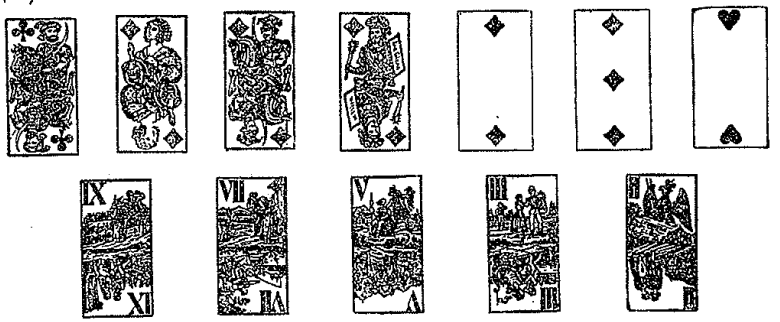
Im Talon verbleiben folgende Karten:



C, der Helfer des Spielers, hat:



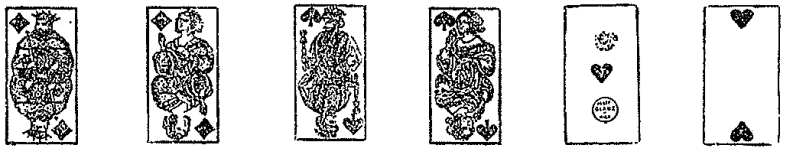
B, der zur Linken des Spielers sitzende Gegner, hat die nachstehenden Karten:



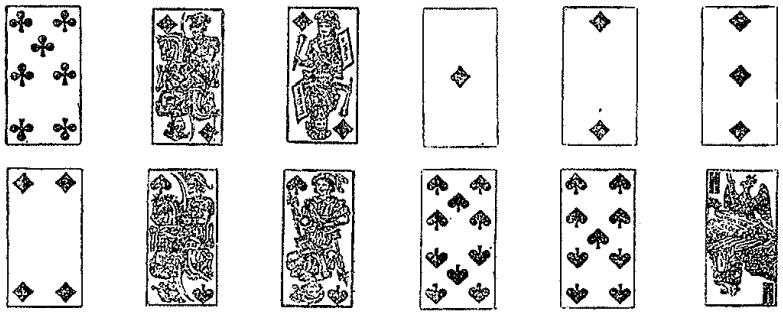
Vorhand spielt Pique-König an; B atouirt; C übernimmt und zieht klein Coeur nach. Der Spieler bleibt mit der Dame beim Stich und forcirt mit seiner Pique-Farbe, während sein Aide C, der stets zu Levée kommt, mit Coeur so lange forcirt, bis sein König blank steht. — Im zehnten Stiche zieht C den befreiten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

Auflösung der Aufgabe Nr. 18.

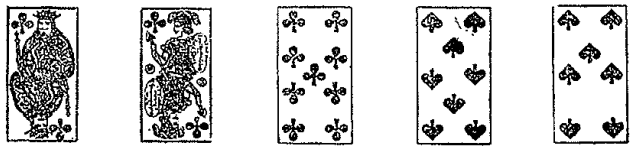
Im Talon befinden sich folgende Karten:



B hat:



D hat:

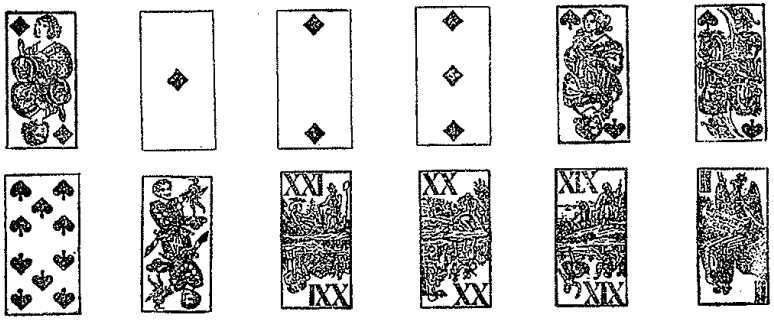


Der Spieler forcirt mit seiner Peitsche in Coeur, während sein Helfer D, so oft er zu Stich kommt, klein Tarok nachbringt. — C kann in Folge dieser Spielweise der Gegenpartei im besten Falle zwei Stiche (mit Küs und Pagat) machen, mithin mit seinem Aiden B weder den Gewinn der Partie erzielen, noch auch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

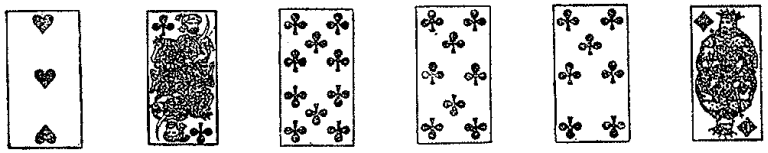
Auflösung der Aufgabe Nr. 19.

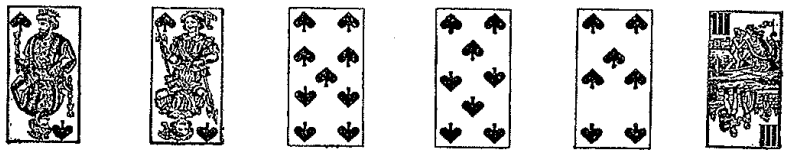
Der Spieler hat XVI, XIV, XII und X hereingenommen und Carreau-Cavall, Carreau-Buben, Carreau-Vier, sowie Treff-Buben verlegt.

Strohmann B enthält folgende Karten:



Strohmann D enthält:

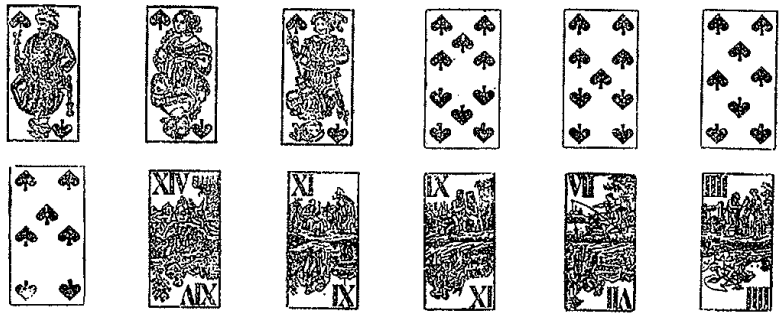




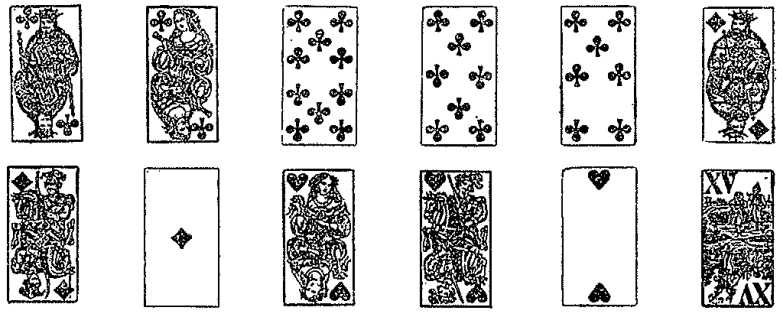
A zieht Coeur (beliebig) an, das er im Strohmann mit einem der höchsten Stecher behält. Er verwerthet nicht allein die vier majoren Stecher seines Strohmannes auf Coeur, sondern auch dessen II auf klein Treff und bringt mittelst der aus dem Strohmanne nachgezogenen drei Blätter Carreau und zwei Blätter Pique fünf Taroks des Gegners C, dem er überdies durch das Forciren mit Coeur vier Trümpfe entzieht, unters Messer. — Im elften Stiche fordert der Spieler seinem Gegner den letzten Tarok ab, für den zwölften verbleibt ihm ein freies Blatt Coeur.

Auflösung der Aufgabe Nr 20.

A hat folgende Karten:



C hat:

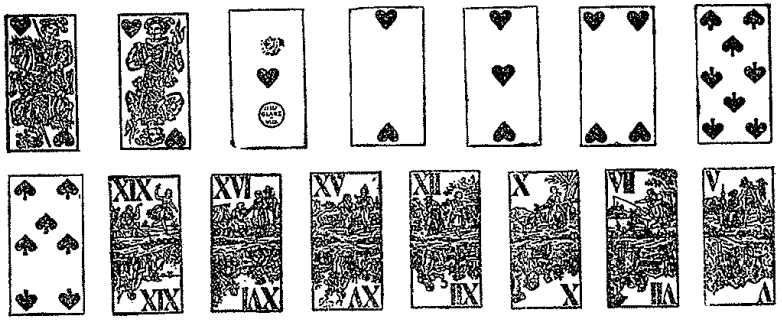


Strohmann D hat die restlichen Blätter; sie sind irrelevant.

Vorhand hat neben ihren fünf Taroks 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 cinquième sitzende XIV verwerthen, atouirt der Spieler aber mit einem kleineren Tarok, etwa mit XIII oder XII, so sticht C, der in Pique gleichfalls renonce ist, mit XV. — In beiden Fällen wird der Volat vereitelt.

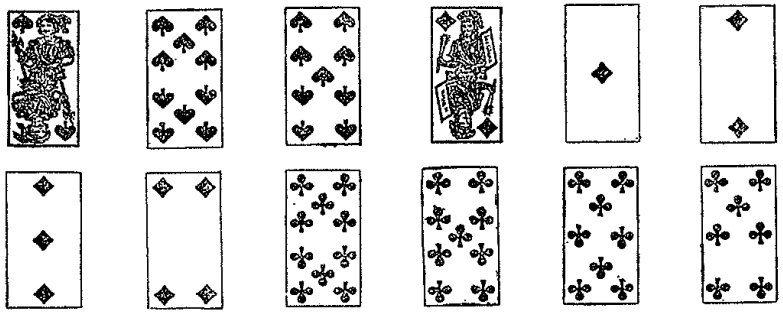
Auflösung der Aufgabe Nr. 21.

B hat folgende Handkarten:



Er findet in seinem Talon:

Der Talon des Aufnehmers enthält folgende Karten:



Der Aufnehmer kann in Tarok nur zwei Stiche mit Küs und Mond = $9^1/_3$, in Pique mit König und Dame ebenfalls zwei Stiche = $8^1/_3$, endlich in Coeur mit König und Dame zwei Stiche = $8^1/_3$, 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 Pagat und läßt den Küs und dann XIV folgen. B sticht mit dem Mond und bringt Pique-Acht; A übernimmt mit dem Cavall und erwidert diese Farbe; B sticht mit dem König, zieht Pique-Buben ab und muß (beim Levée) schließlich Coeur bringen, wodurch sein Gegner auch Coeur-Dame einbringt und die Partie gewinnt.

B hätte das Spiel gewinnen müssen, wenn er das gegnerische Coeur-Aß mit Coeur-Vier bedient hätte. Sein Stechen mit dem Buben entspricht der von A beim Anziehen der Coeur-Farbe gehegten Intention und macht es dem Aufnehmer nunmehr unmöglich, eine der beiden gegnerischen Figuren (in Coeur oder Pique) abzufangen. — 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 Spieles eventuell Carreau-Zwei abzuwerfen. B übernimmt mit Carreau-Zwei (das Stechen mit dem Cavall würde den Buben des Aufnehmers befreien und den Verlust der Partie für B bedeuten). Es entwickelt sich nun folgendes Spiel: B bringt (am besten) Pique-Zehn; A atouirt und spielt Tarok (beliebig); B übernimmt, fordert mit Küs und seinen zwei majoren Taroks die beiden Taroks des Gegners ab und spielt den nunmehr befreiten Pique-König. Der Aufnehmer wirft Coeur-König ein und fängt, da B Carreau bringen muß, mit seiner Dame dessen Cavall ab, welcher Stich die Partie zu seinen Gunsten entscheidet.

Auflösung der Aufgabe Nr. 24.

Der Gegner A zieht als erste Karte klein Tarok an; B (der Aufnehmer) sticht mit dem Mond und läßt XI folgen. A übernimmt diesen Tarok mit dem Küs und unterläßt es, den Pagat des Gegners abzuholen; er setzt vielmehr mit Treff-Zehn fort, die sein Gegner mit dem Pagat atouirt. Der Aufnehmer ist hierdurch gezwungen, Coeur zu bringen und erlangt nur mehr einen Stich mit Coeur-König und mit diesem im Ganzen $35^1/_3$ Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 25.

Der Aufnehmer kann die Partie nur dann gewinnen, wenn er mit Carreau-Dame den Cavall des Gegners abfängt; zu diesem Zwecke müßte er aber den Pagat 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 Pagat einzubringen, bietet sich ihm nur eine Chance, und zwar die, daß er seinem Gegner die Vermuthung nahe legt, die verdeckte Karte sei der Pagat. Er unterläßt es daher, tous les trois anzusagen, zieht Küs, Mond und XVI ab und läßt Pique-Cavall folgen. A atouirt diesen; er setzt, da tous les trois nicht gemeldet worden, den Pagat 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 XV vereiteln will, und spielt den nunmehr vermeintlich befreiten Coeur-König.

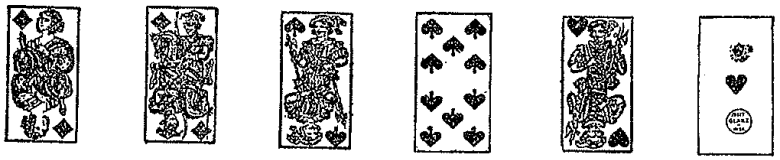
Der Aufnehmer sticht mit dem Pagat, zieht Pique-Buben nach, decouvrirt Carreau-Dame, erlangt mit dieser, da sein Gegner am Spiel ist, auch dessen Cavall und erzielt sonach 37 Points.

Auflösung der Aufgabe Nr. 26.

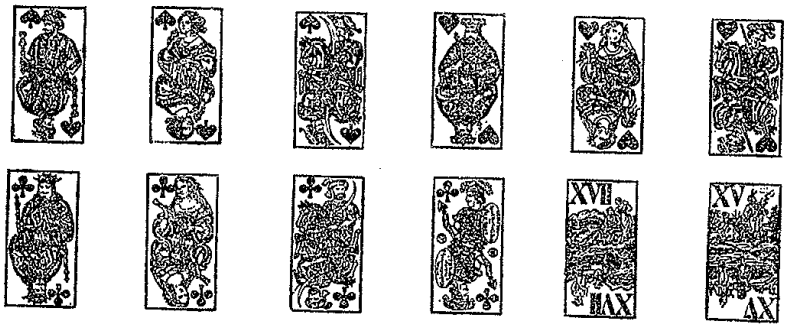
Der Aufnehmer entscheidet die Partie zu seinen Gunsten, indem er als erste Karte XIII anzieht, den von B (am besten) nachgebrachten Coeur-Cavall mit dem Sküs sticht und alsdann mittelst VII seinen Gegner ans Spiel bringt. Dieser ist nunmehr gezwungen, wiederholt mit Treff zu kommen und vermag keine seiner beiden Treff-Figuren einzubringen, mithin nicht mehr als $34^1/_3$ Points zu erreichen. — Lachirte B XIII, so läßt der Aufnehmer den Sküs und dann VII folgen und erzielt das gleiche Resultat.

Auflösung der Aufgabe Nr. 27.

Im Talon verbleiben:



B hat:

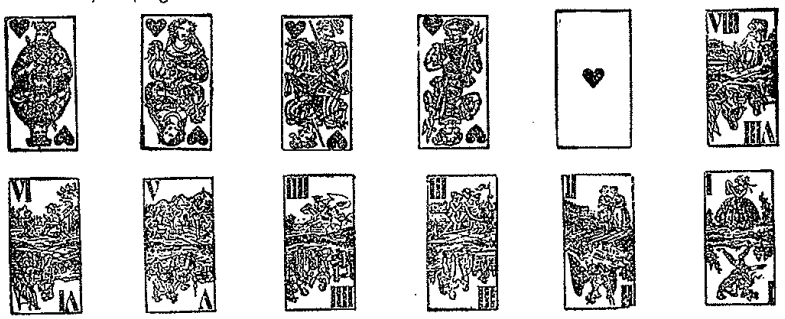


Der Spieler zieht Carreau-König an, beide Gegner atouiren. B, der den Stich mit XV behalten hat, bringt raisongemäß Pique oder Coeur (beliebig) nach. Den von C aufgesetzten Tarok übernimmt der Spieler, um Carreau-Aß folgen zu lassen. B verbleibt mit XVII abermals bei Stich und bringt raisonmäßig die andere der oben genannten beiden Farben nach. A übernimmt den von C vorgelegten Tarok

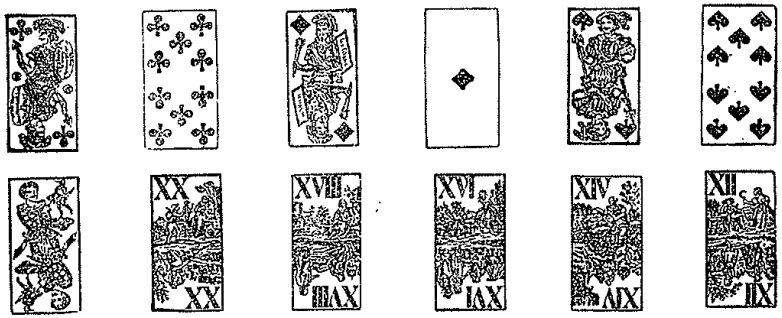
neuerdings; er zieht sechs majore Stecher ab, holt mit Carreau-Buben den einzigen noch ausstehenden Tarok heraus und ultimirt den Pagat. — Daß der Spieler auch den Solo gewinnt, ist leicht ersichtlich.

Auflösung der Aufgabe Nr. 28.

A hat folgende Karten:



C hat:

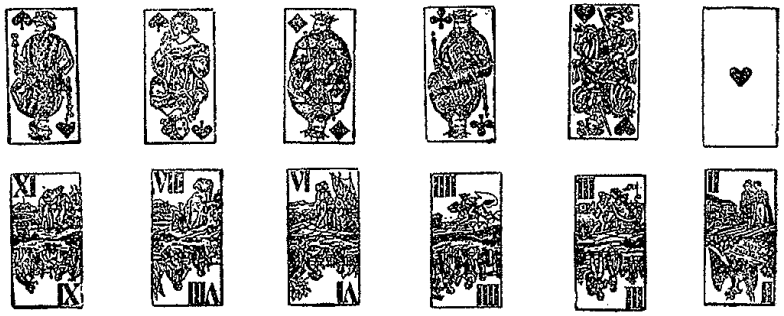


A beginnt mit seiner Peitsche in Coeur (beliebig). Dadurch, daß sein Aide C jeden Tarok des Spielers übernimmt und (viermal) eine Farbenkarte nachbringt, die A mit Tarok sticht, ist es diesem möglich, die Force in Coeur zu Ende zu führen. Nachdem C fünfmal zu Stiche gekommen ist, fordert er den letzten Tarok des Spielers ab und läßt eine beliebige Farbe folgen; Vorhand atouirt auch diese und behält den Pagat für den letzten Stich, während ihr Helfer, wie der Spieler, je eine Farbenkarte in Händen haben.

Auflösung der Aufgabe Nr. 29.

Der Spieler hat Carreau-Dame und Treff-Dame verlegt.

C hat folgende Karten:



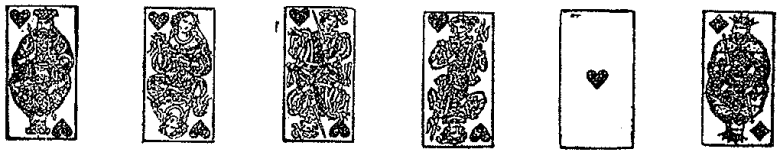
Die Karten seines Aiden B sind irrelevant.

Angesichts der vom Spieler angesagten „Zehn Tarok" und seiner Volatmeldung setzt C im Hinblick auf seine eigenen drei Könige voraus, daß A neben seinen zehn Taroks nur noch den ausstehenden vierten König, Coeur, und den Buben gleicher Farbe besitzt. — Der Spieler fordert; nachdem C taroklos geworden, wirft er Treff-König, Carreau-König, Pique-König und Pique-Dame ab und behält Coeur-Cavall und Coeur-Aß zurück. — Diese zwei Karten sichern ihm gegenüber den beiden Blatt 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 (oder, was für das Spiel gleichbedeutend Carreau oder Pique); B atouirt mit XX; C lachirt; B fordert (beliebig) A sticht mit dem Mond und bringt eine beliebige Farbe; B atouirt C übernimmt mit dem Skis und zieht Treff nach. Der Spieler kommt mit Treff-König zu Stich, er fordert siebenmal und ultimirt den Pagat.

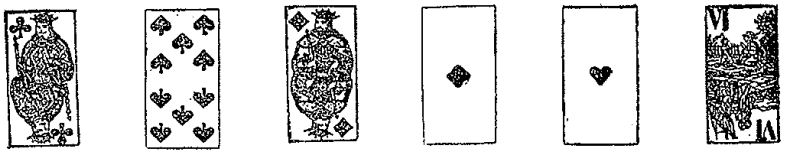
Variante b.

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

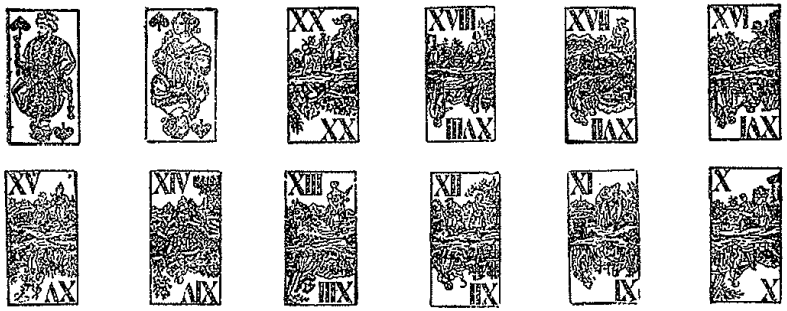
In beiden Varianten gewinnt der Spieler, wie leicht ersichtlich, auch den Solo.

Auflösung der Aufgabe Nr. 31.

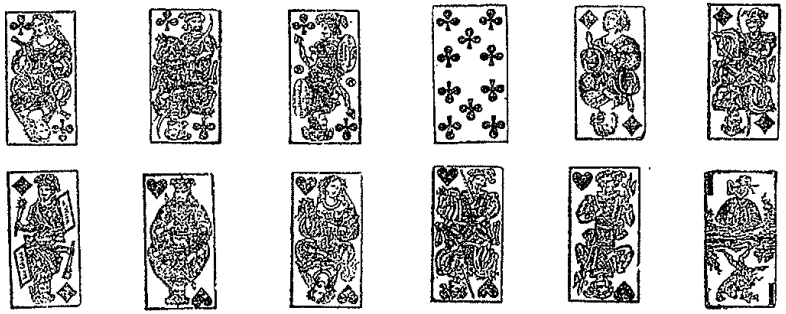
Im Talon verbleiben:



Der Spieler hat folgende Karten:



C hat:

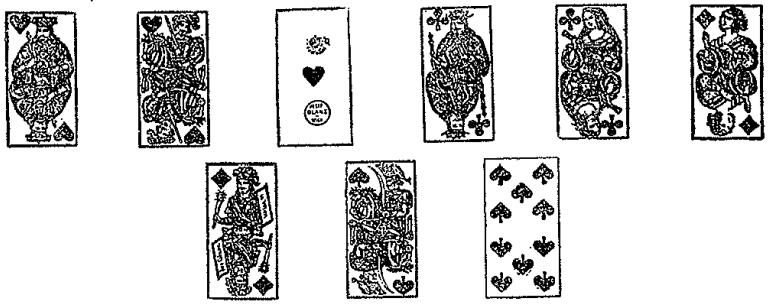


Die Gegner bringen mit Sküs, Mond und XIX auch den Pagat, sowie Coeur-König und Coeur-Dame ein und erzielen einschließlich der Talonkarten nicht mehr als 32 Points.

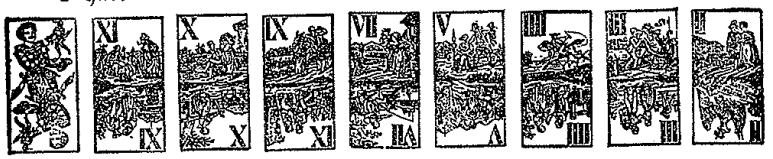
Auflösung der Aufgabe Nr. 32.

Folgende Karten wurden verlegt:

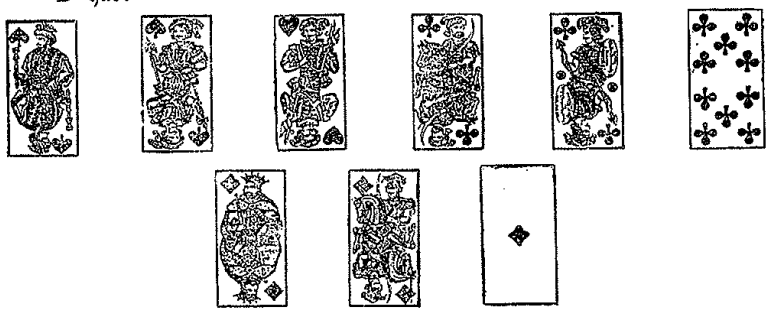
B hat:



C hat:



D hat:



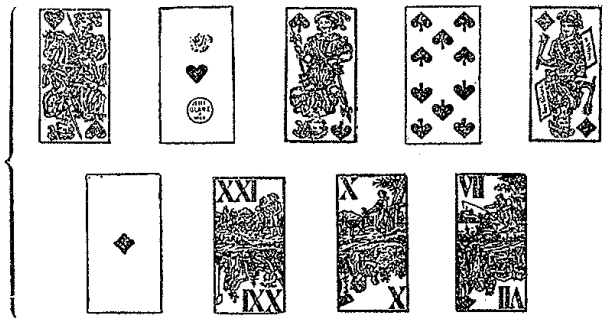
C hat sich durch seine Ansagen als Gegner des Spielers declarirt' es kann mithin auch für B und D kein Zweifel darüber sein, daß der Spieler die Partie allein durchzuführen habe. (Die ausstehenden vier Taroks wurden verlegt.) — Die Gewißheit, daß C, im Besitze von neun Taroks, mit dem Sküs den Mond und mit einem kleinen Tarok 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 Taroks 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.

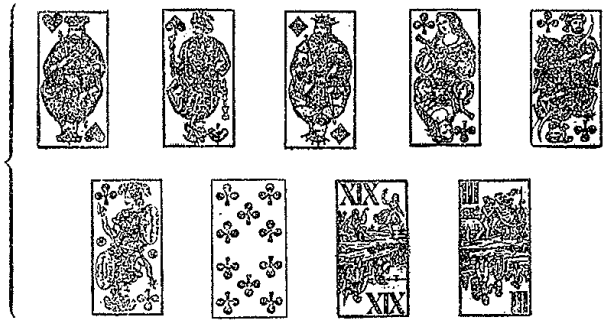
Auflösung der Aufgabe Nr. 33.

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 Aide 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 XX durchgelassen worden ist, muß C unzweifelhaft demnächst mittelst XIX ans Spiel kommen. Er zieht Treff (beliebig) an, der Spieler muß mit dem König bedienen, Vorhand atouirt (beliebig), B übernimmt mit dem Mond.

Dritter Theil.

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, respective 42 Blätter, wodurch in der Folge alle im I. Theile besprochenen Tarok-Arten entstanden sind. In Südbayern, der Schweiz und in Tirol hat sich jedoch das mit der größeren Anzahl von Karten zu spielende 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 kommenden 78 Karten haben wir bereits in der Einleitung im Bilde vorgeführt, daselbst ist auch deren Rangordnung ersichtlich. Ihr Zählwerth ist der gleiche wie in den Spielen mit 54 und 42 Karten; die 24, respective 36 Ladons, welche das Groß-Tarok mehr enthält, gelten je $^1/_3$ Point, das ganze Spiel zählt demnach 78 Points.

1. Groß-Tarok.

Dasselbe wird gewöhnlich unter drei Personen gespielt; bei vier Theilnehmern ruht stets der dem Kartengeber zur Rechten Sitzende als „König". Die Bestimmung der Sitzplätze sowohl, als auch die erste Donne wird in derselben Weise vorgenommen wie in den bereits behandelten Tarok-Arten. Der Kartengeber läßt, nachdem er gut gemischt hat, 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 Pagat, weiters die an den Mond oder an den Pagat 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, XIX, XVIII, XVII, so springt der Sküs statt des fehlenden

XX ein, und der Besitzer erhält dann fünf Matadore bezahlt. — Der Sküs, Skis, Skys ist vermöge seiner besonderen Eigenschaften der deus ex machina dieser Tarok-Art. Er erscheint, wie oben bemerkt, bald als Tarok — er ist wie Mond und Pagat Tarok-Matador und hat wie diese einen Zählwerth von $4^1/_3$ Points — bald als Figur, bald als Ladon, 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 reserviren will, auch wenn von anderer Seite Tarok gefordert wird, kann der Sküs anstatt eines anderen Tarok verwendet werden. In beiden Fällen legt man den Sküs, ihn vorzeigend, mit den Worten: „Ich sküsire mich" (von excuser, scusare) in seine bereits gemachten Stiche, aus welchen man dafür einen beliebigen Ladon oder Tarok an denjenigen abgibt, dem der Stich zufällt. Der gleiche Vorgang findet statt, wenn man für eine ausgespielte Farbe, in der man renonce ist, nicht einen seiner Taroks benützen, sondern diesen durch den Sküs ersetzen will.

2. Zehn Taroks angesagt, gelten ohne Rücksicht darauf, ob sie einander der Reihe nach folgen oder nicht, zehn Points, neun Taroks und der Sküs ebenfalls zehn Points; jeder Tarok über zehn gilt fünf Points. — Taroks werden, um etwaige Stecher nicht zu verrathen, 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 den Pagat).

b) In den Farben: 1. Vier Figuren (die Quartmajor) einer Farbe — eine ganze oder natürliche Cavallerie — gleich zehn Points.

2. Drei Figuren einer Farbe, ohne Rücksicht darauf, ob sie einander folgen oder nicht, und der Sküs — eine halbe oder skürirte Cavallerie — gleich fünf Points; diese Ansage hat jedoch, wenn die Vorhand bereits eine ganze Cavallerie gemeldet hat, nur dann Geltung, wenn die drei Figuren aufeinander folgen (mithin die Terzmajor oder die Terz zur Dame).

3. Vier Könige — ein ganzes oder natürliches Königreich — gleich zehn Points.

4. Drei Könige und der Sküs — ein halbes oder skürirtes Königreich — gleich fünf Points.

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

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

7. Sechzehn Ladons gelten sechzehn, fünfzehn derselben und der Sküs ebenfalls sechzehn Points. Jeder folgende Ladon, über sechzehn, gilt fünf 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 Theilnehmer 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 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 Ladons anzusagen.

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

Das Verlegen 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 acht oder neun, und des Pagat ist, diesen ultimiren oder, wenn er den Pagat nicht in Händen hat, das Ultimiren desselben seitens eines Partners verhindern zu können. Hat der Kartengeber aber den Pagat mit nur wenigen, etwa vier bis fünf Taroks besetzt, so thut er gut daran, sich durchs Verlegen eine und wenn möglich zwei Renoncen zu schaffen, um den Pagat mit größerer Wahrscheinlichkeit einbringen zu können. — Er hat ferner darauf Rücksicht zu nehmen, ob er die Vole (Volat) machen oder sich stichfrei spielen kann, weiters auf etwaige Ansagen, die er durchs Verlegen nicht zerreißen darf, und endlich auf die im Spiele zu erreichenden Points, weshalb er die ihm gefährdet scheinenden Figuren sich ihres Zählwerthes 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 Laufe 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 Geber jedoch mit Taroks genügend versehen, so empfiehlt es sich für ihn, die Peitsche zusammenzuhalten. — Hat er neben dem Pagat noch zwei hohe Taroks, so ist es am besten, sämmtliche drei Taroks zu verlegen (der Pagat würde ohnehin abgefangen werden); sitzen neben dem Pagat 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 machen zu können, nöthig, 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 Ladons 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 Theilnehmer 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 einzuwerfen, sich sküsirt; dasselbe kann er thun, wenn er einen Ladon reserviren will, um mit demselben einen Gegner ans Spiel zu 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 zwanzigsten 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 Ladon später nach. Das helfende Eingreifen des Sküs ist für seinen Besitzer namentlich dann von Werth, wenn er nicht bereits entdeckt, d. h. gelegentlich einer Ansage vorgewiesen worden ist.

Das Ultimiren des Pagat 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 verhältnißmäßig geringen Anzahl von Taroks den Pagat ultimiren; allerdings darf man in keiner Farbe renonce sein, damit man seine Taroks nicht zu oft verstechen 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. Inwieweit der Ultimo bei einem minder starken Blatte durch eine günstige Kartenvertheilung ermöglicht wird, muß die Uebung lehren. Spielt ein Theilnehmer auf Pagat 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 hiebei nicht geschont werden). — Hat man ein zu schwaches Blatt, um den Ultimo durchzuführen, so sucht man den Pagat rechtzeitig einzustechen, um der Strafe des Abfangens — fünf Points — zu entgehen. Einen schwach besetzten Pagat in Mittelhand einstechen zu wollen, ist gefährlich, da die Rückhand in der gebrachten Farbe gleichfalls renonce sein kann. Ist es auf andere Weise nicht möglich, den Pagat einzubringen, so muß man dies wohl auch in Mittelhand versuchen; ist gar keine Möglichkeit vorhanden, ihn einzuheimsen, so gibt man ihn rechtzeitig zu und hält die etwa zur Erlangung feindlicher Figuren nöthigen Taroks zurück.

Der ultimirte Pagat zählt fünfzehn, der im letzten Stiche abgefangene die gleiche Anzahl von Points.

Wird der Pagat im Laufe des Spieles eingebracht, so erhält sein Besitzer von jedem Gegner fünf Points, wird er aber abgefangen, so zahlt sein Besitzer an jeden Partner fünf Points.

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

Für einen im Spiele abgefangenen König sind fünf Points zu zahlen, für den eingeheimsten erhält man fünf Points. Eine Ausnahme hievon bildet der beim Stichfreispielen abgeworfene König.

Hat man keine oder nur wenige niedrige Taroks, daneben eine oder auch zwei Peitschen, 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 XIX in Händen ist die Misère (das Stichfreispielen) selbstredend unmöglich.

Versuchen zwei Theilnehmer stichfrei zu werden, so ist das ein grober Fehler, denn erlangen es beide, so macht dann der dritte die Vole und die Stichfreien erhalten für ihre glücklich vollführte Operation nicht nur kein Entgelt, sie müssen auch noch die Kosten der Vole 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 die 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 Spieles oder nach dem zwölften Stiche bekannt geben.

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

Hat man Figuren und hohe Taroks eingeworfen, muß aber dennoch vor dem dreizehnten Stiche einen solchen behalten, so kann man seine Karten einwerfen, ohne mehr zu bezahlen, als die Gegner in ihren Stichen haben; hiervon werden die in den Scat gelegten Points abgerechnet. Nach dem dreizehnten 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 sechsundzwanzig Points noch weitere zehn Points; die vor dem dreizehnten Stiche erstattete Ansage gilt 26+5, mithin einunddreißig Points;

beide sowohl im Falle des Gewinnes wie in dem des Verlustes vice versa.

Um eine Vole machen zu können, sind mindestens neun bis zehn vom Mond abwärts geschlossene Taroks (etwa sieben majore Stecher), ferner eine Peitsche und in einer zweiten Farbe etwa die Terzmajor (König, Dame und Cavall) 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 die Vole machen; weil der Sküs kein Stechblatt ist und das Aushilfsmittel des Ecartirens 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 Peitsche 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 viele Blätter von jeder Farbe schon „heraus" sind. Hat ein Gegner in einer Farbe nur dann möglicherweise einen Stich zu erwarten, wenn er einmal mit derselben nicht bedienen müßte, und besitzt er den Sküs, so sküsirt er sich und vereitelt dadurch die Vole.

Besitzt derjenige Theilnehmer, welcher die Vole macht, auch den Pagat, und befreit er diesen für den letzten Stich, so ergeben sich für ihn sechsundzwanzig Points für die Vole und fünfzehn Points für den Ultimo, mithin im Ganzen einunddvierzig Points.

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

Wird die sub 1 angesagte Vole verloren, so zahlt der Ansagende zweiundfünfzig Points, abzüglich der in seinen

Stichen vorfindlichen Points. In den anderen Fällen hat er achtunddreißig, respective einunddreißig Points zu zahlen, doch werden auch hiervon die Points, welche er erzielt hat, in Abzug gebracht.

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

In der Regel spielt jeder Theilnehmer auf eigene Faust und trachtet so viele Stiche, respective Points als möglich einzubringen. Diejenige Anzahl von Points, die ein Theilnehmer 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 Theilnehmer gegen den dritten, wenn dieser a) sich stichfrei spielen, b) die Vole machen oder c) den Pagat ultimiren will.

Schließlich sei noch erwähnt, daß beim Groß-Tarok, wie bei den im I. Theile besprochenen Spielen, das stille Mitzählen der verstochenen Taroks unerläßlich ist; jeder Theilnehmer muß stets au fait sein, wie viele und welche Taroks noch ausstehen. Ebenso ist es für Jeden nothwendig, den Stand der Farbenkarten jederzeit genau zu kennen; allerdings ist dies bei der großen Anzahl (40) von Ladons nicht leicht, wie denn das Groß-Tarok überhaupt mehr Schwierigkeiten als jede andere Tarok-Art bietet. Eine Abart des Groß-Taroks ist

2. Das Tarok-L'Hombre,

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

Das Tarok-L'Hombre hat drei Spielkategorien: a duo, ad uno und Solo. Der Solo ist das höchste, a duo das niedrigste Spiel, welches durch ad uno und Solo überboten wird; selbstredend kann der Vormann stets das von der Nachhand gesteigerte Spiel selbst behalten.

Verbleibt einem Theilnehmer 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 (guter Qualität) besitzt, den Pagat. Für jede abgeforderte Karte hat der Spieler dem früheren Besitzer derselben fünf, für den Mond jedoch zehn 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, 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 aller im Spiele enthaltenen Points) 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 Vole wird im a duo mit zweihundert, im ad uno mit dreihundert, im Solo mit sechshundert Marken honorirt.

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

Eine weitere Abart des Groß-Taroks ist

3. Das Tarok unter Vieren.

Bei diesem Spiele bilden je zwei Theilnehmer die eine, die beiden anderen die Gegenpartei.

*) Um eine blanke Dame, einen doubleton sitzenden Cavall ꝛc. oder auch den Pagat neben sieben oder acht Taroks zu decken, sich in solchem Falle skürsiren zu können.

Die Parteiensonderung geschieht entweder derart, daß a) je zwei einander gegenübersitzende Theilnehmer gemeinsam spielen, oder b) daß einer der Mitspielenden den Besitzer eines Königs zur Hilfeleistung ruft oder auch gegen drei Gegner allein spielt.

a) Bilden je zwei einander gegenübersitzende Spieler eine Partei, so erhält Jeder 19 Karten in Würfen zu 5, 5, 5 und 4, der Kartengeber aber im letzten Wurfe 6 Blätter; er legt dann aus seinen Handkarten zwei Blätter in den Scat. Die Ansagen erhält Jeder 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. Desgleichen wird auch eine Partie doppelt honorirt, in welcher die Gegenseite gar keinen 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 Asse 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 Wurfe 8 Blätter 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 die Partie ohne Aiden unternehmen, so kann er entweder ein Blatt abfordern, welches einer seiner Gegner besitzt, 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 Tarok-Art nicht.

Von den Ansagen, die stets vor Beginn des Spieles erstattet werden müssen, zählen nur zehn Taroks avec und sans, drei und mehr Matadore vom Mond abwärts, eine natürliche und eine küsirte Cavallerie und ein ganzes Königreich.

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

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

Anhang.

Tarok-Codex.

Häufig entstehen am Spieltische Meinungsdifferenzen in Bezug auf die Gesetze und Usancen des Tarok, und es macht sich in solchen Fällen das Bedürfniß nach einem schiedsrichterlichen Spruche geltend. Wir verzeichnen daher an dieser Stelle die Spielgesetze, wie sie, auf Erfahrung und Vernunftgründen beruhend, allerorten Geltung haben, in der Weise, daß wir diejenigen als „Allgemeine Spielgesetze" vorausschicken, die für alle landläufigen Tarok-Arten anerkannt sind, und die bei den einzelnen Arten platzgreifenden gesondert folgen lassen.

Die laxere Handhabung der Spielgesetze, wie sie in manchen Kreisen beliebt wird, können wir hier nicht in Berücksichtigung ziehen, und es müssen besondere Vereinbarungen jeder einzelnen Gesellschaft überlassen bleiben; erfahrungsgemäß aber kommt es dort, wo die Gesetze stricte eingehalten werden, weit seltener zu Mißhelligkeiten als in Kreisen, in denen bei Auslegung der ersteren weniger rigoros vorgegangen wird.

Allgemeine Spielgesetze.

§ 1.

Der Kartengeber hat gut zu mischen, derjenige, welcher abhebt, hat gewöhnlich das Recht nachzuschneiden (in besserer Gesellschaft wird niemals nachgeschnitten); den letzten „Schnitt" hat der Kartengeber.

§ 2.

Wurde geklopft, so hat der Kartengeber die Pflicht, zunächst die Vorhand, dann auch die anderen activen Theilnehmer hierauf aufmerksam zu machen. Die Vorhand hat zu erklären, ob die Karten in einem Wurfe oder aber wie gewöhnlich auszugeben sind (vgl. „Allgemeine Grundzüge", Abs. 2). In ersterem Falle sind die Nachmänner vom Geber zu fragen, welchen Wurf sie wählen (selbstredend hat die letzte Hand keine Wahl). Frägt der Geber nicht an, so verbleibt der Vorhand, noch während die Würfe fallen, und dann auch der Nachhand das Recht der Wahl offen; sobald jedoch nur ein Blatt, gleichviel von wem immer, gesehen worden ist, kann von dem Rechte zu wählen kein Gebrauch mehr gemacht werden. Hat ein Theilnehmer, gleichviel welcher, auch nur ein Blatt seiner Karte besichtigt, so ist von keiner Seite eine Reclamation mehr zulässig.

§ 3.

War ein offenes Blatt im Pack, oder hat der Geber unversehens eine Karte aufgedeckt, so wird nach dem Grundsatze: Carta vista non giuoca zusammengeworfen, und der Geber nimmt die neue Donne straflos vor.

§ 4.

Vergibt der Kartengeber, theilt 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 Theilnehmer ein im Vorhinein zu bestimmendes Pönale zu zahlen. — Ist jedoch eine Karte vorher unter den Tisch gerathen, so hat kein eigentliches Vergeben stattgefunden, und der Tailleur geht straflos aus.

§ 5.

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

§ 6.

Jeder Theilnehmer 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 Blätter soll ohne Widerspruch berücksichtigt werden.

§ 7.

Das Hinüberschielen in das Blatt des Nachbars ist in jeder anständigen Gesellschaft verpönt.

§ 8.

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.

§ 9.

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 Farbenkarte 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 Theilnehmer ein Blatt anzieht, ohne am Ausspielen gewesen zu sein, oder ein Blatt zugibt, 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, Neunzehnerrufen, Paskiewitsch) unternommen hat; er geht straflos aus, weil es ihm unbenommen bleiben muß, auch alle seine Karten zu decouvriren.

§ 10.

Das einmal auf den Tisch gelegte und auch nur von einem Theilnehmer 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.

§ 11.

Wurde Renonce gemacht, so kann die Gegenpartei, die Renonce constatirend, das weitere Durchführen der Partie verlangen, um für sich noch allfällige Chancen, wie Pagat oder König Ultimo, Volat, 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.

§ 12.

Jeder Verstoß beim Kaufen oder beim Verlegen ist einer Renonce gleich zu achten.

Honneurs dürfen nicht verlegt werden, Taroks nur dann, wenn der Ecartirende keine andere Farbenkarte als Könige besitzt. Die verlegten Taroks müssen vorgewiesen werden. (Die einzige Ausnahme hievon siehe Cap. IX, Paskiewitsch.)

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.

§ 13.

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

§ 14.

Der verdeckt zurückgebliebene Theil des Talons darf vor Schluß der Partie weder von einem activen Theilnehmer, noch auch von dem Ruhenden, dem „König", besichtigt werden.

§ 15.

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

§ 16.

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

§ 17.

Wer den Stich behält, hat ihn einzuheimsen, ehe er aufs Neue ausspielt. Läßt er mehrere Stiche nacheinander offen liegen, ohne sie einzunehmen, 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 Theilnehmer dieselbe als major angesehen und demgemäß bedient, so hat dieser, sobald sich der Irrthum herausstellt, unleugbar das Recht, seine Karte zurückzunehmen und durch eine beliebige zu ersetzen.

§ 18.

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

§ 19.

Jeder Theilnehmer 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 letzten Stichen renoncirt oder eine etwa früher gemachte Renonce constatirt werden kann. Zudem kann auch die Karte vergeben sein, was sich oft erst bei den letzten Stichen herausstellt.

§ 20.

Wenn der Werth 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 Tarok-Arten, bei welchen das Spiel honorirt und überdies die für den Volat angesetzte Prämie besonders entrichtet wird, wie beispielsweise beim Neunzehnerrufen, entfällt selbstverständlich die Anwendung dieses Gesetzes.

§ 21.

Hat ein Theilnehmer Pagat Ultimo angesagt, ohne im Besitze des Pagat zu sein, und die Gegenpartei Contra geboten und durchgeführt, so hat ersterer, respective seine Partei die durch die Contrameldung verdoppelte Prämie für den verlorenen Ultimo zu entrichten. Der Ausgang des Spieles wird hierdurch nicht beeinflußt.

Anmerkung: In manchen Kreisen wird eine Ultimo-Ansage ohne Pagat als Renonce behandelt. Ganz abgesehen jedoch davon, daß in einigen Spielen, wie im Königrufen und Paskiewitsch, die Ultimomeldung ohne Pagat 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: Pagat Ultimo bekanntlich vom Erfolge der Partie ganz unabhängig ist; eine unrichtige Ultimo-Ansage kann daher auch nicht, wie dies jede andere 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:

§ 22.

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

§ 23.

Ist die Donne unrichtig vollzogen worden, so hat der Kartengeber einen Block als neuerlichen Kartenstamm zu erlegen und neuerdings zu tailliren.

§ 24.

Macht ein Gegner Renonce, so hat er allein den Werth der Partie an den Spieler zu ersetzen.

§ 25.

Im Gegensatze zu allen anderen Taroksspielen darf im Tarok mit Blocks während der ganzen Dauer der Partie kein Theilnehmer auch in die selbsterzielten Stiche — es sei denn in den letztgefallenen — Einsicht nehmen; ein Verstoß hiegegen wird als Renonce behandelt.

Im Steyerisch-Tarok gilt Folgendes:

§ 26.

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 verdoppelte Consolation zugrunde gelegt. Hat sie aber die zum Gewinn erforderliche Anzahl von 36 Points nicht erreicht, so kommen die auf 35 mangelnden Points hinzu.

Für das Königrufen gilt Folgendes:

§ 27.

Findet der „auf Pagat" Rufende den gerufenen König im Talon, so kann er — um den ihm drohenden Contra-Ansagen zu entgehen — schleifen, und er bezahlt in diesem Falle den Werth des Spieles und die Prämie für den

Ultimo an jeden Gegner einfach; er hat aber auch das Recht, die Partie allein durchzuführen, wobei er natürlich die Ultimomeldung erstatten muß.

§ 28.

Hat der Spieler Pagat Ultimo angesagt 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 für den Ultimo zu erhalten.

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

Im Neunzehnerrufen findet

§ 29.

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

Anmerkung: In jenen Kreisen Wiens, in denen mit einem oder zwei Strohmännern gespielt wird, verliert die renoncirende Partei stets 70 Points (inclusive der Consolation), die im „Zweier", „Einer" oder „Solo" entsprechend vermehrt zur Verrechnung kommen. Im Rufer gewinnt die Gegenpartei einfach 70 Points.

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

§ 30.

Der Kartengeber ist verpflichtet, das letzte Päckchen 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 aufgedeckt ist.

§ 31.

Das Decouvriren des Talons hat vorsichtig und in der Weise zu geschehen, daß stets nur das zu oberst liegende Blatt besehen werden kann; wird eine darunter liegende Karte — wenn auch nur unversehens — besichtigt, so kann der Gegner fordern, daß die darauf liegende demnächst angespielt und die unrechtmäßig besehene aufgedeckt wird.

Anmerkung: Rigorose Strohmannspieler erachten diesen Verstoß einer Renonce gleich.

§ 32.

In Bezug auf das Renonciren mit den Karten des Strohmannes siehe § 29.

§ 33.

Sagt ein Theilnehmer 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 Ansagende geht straflos aus, weil eine Irreführung des Gegners von vornherein unmöglich war.

Im Ungarisch-Tarok ist Folgendes zu beachten:

§ 34.

Wurden zehn, elf oder zwölf Taroks 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 Paskiewitsch gilt Folgendes:

§ 35.

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

§ 36.

Meldet ein Theilnehmer „Acht Tarok", besitzt aber deren weniger, so wird dieses Versehen als Renonce behandelt. Dasselbe gilt für den Fall, daß Jemand „Neun Tarok" meldet und eine geringere Anzahl von Taroks besitzt.

§ 37.

Renoncirt ein Theilnehmer, 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 technici.

A.

ad uno, Spielkategorie im Tarok-L'Hombre.
a duo, Spielkategorie im Tarok-L'Hombre.
Aide (Gehilfe), derjenige Theilnehmer, welcher die Aufgabe hat, einem anderen Mitgliede seiner Partei Hilfe zu leisten.
atouiren, mit Tarok stechen.

B.

Bastoni (Stäbe), Farbe aus dem Trappolaspiele.
Bête, Einsatz des Verlierenden (s. Cap. II).
Block, Spielmarke.

C.

Carreau (Eckstein), Farbe aus dem Kartenspiele.
Cavall, Figur im Trappola- und Tarokspiele.
Cavallerie, ganze, Ansage im Groß-Tarok (siehe daselbst).
Cavallerie, halbe oder **flüsirte,** Ansage im Groß-Tarok (siehe daselbst).
cinquième, sitzt ein Blatt neben vier gleichartigen.
Coeur (Herz), Farbe aus dem Kartenspiele.
Contra, Ansage in den modernen Tarok-Arten (s. Cap. I).
Coppe (Becher), Farbe aus dem Trappolaspiele.
coupiren (abheben), das Kartenpack in zwei Hälften theilen und die untere Hälfte zu oberst geben.
Courage, Ansage im Ungarisch-Tarok (s. Cap. VIII).

D.

Denari (Pfennige), Farbe aus dem Trappolaspiele.
decouvriren, den Talon, im Strohmann-Tarok eine verdeckte Karte, aufdecken.
defaussiren, eine Karte einwerfen, die für deren Besitzer keinen besonderen Werth mehr hat.
Donne, das Kartengeben.
doubleton, sitzt eine Karte neben einer gleichartigen.
Dreier, Spielkategorie der modernen Tarok-Arten.
Dreiern, Bezeichnung für Tapp-Tarok.

E.

Einer, Spielkategorie in einigen modernen Tarok-Arten.

F.

Forcefarbe ist diejenige, von welcher 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 ausfteht.
Groß-Tarok, die älteste Tarok-Art (s. Seite 153).

H.

Helfer, siehe Aide.
Honneur, ein König oder einer der drei Matadoren.
Huszas, moderne Tarok-Art (s. Cap. IX).

I.

impassiren, die angespielte Karte mit einer niederen bedienen und die höhere zurückbehalten.
invitiren (auf Tarok), seinen Mitmann einladen, Tarok nachzubringen, indem man den niedrigsten Tarok (Pagat ausgenommen) ausspielt.

K.

Kartenstamm, Einsatz des Kartengebers im Block-Tarok.
Königreich, ganzes, Ansage im Groß-Tarok (siehe daselbst).
Königreich, halbes oder **flüssirtes,** Ansage im Groß-Tarok (siehe daselbst).
Königrufen, moderne Tarok-Art.
Köpfe, zwei Tarok-Honneurs vereinigt bilden die Köpfe.

L.

lachiren, die angespielte Karte mit einer niedereren bedienen.
Ladon, minderwerthige Karte.
Levée, Stich; am Levée sein = am Ausspielen, 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 Pagat in der Reihe anschließenden Taroks gleichfalls Matadoren).
minor, ist die derzeit niederste Karte.

Misère, Stichfreispielen.
Mitmann, siehe Aide.
Mond, auch **Mongur,** Matador des Tarokspieles (XXI).
Mondfang, Nuance im Paskiewitsch (siehe daselbst).

N.

Neunzehnerrufen, moderne Tarok-Art.

P.

Pagat, von **pagare,** Matador des Tarokspieles (I).
Paskiewitsch, moderne Tarok-Art (s. Huszas).
passen, 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 Karten.

R.

Recontra, Ansage in den modernen Tarok-Arten (s. Cap. I).
Renonce, Verstoß gegen das Spielgesetz (s. „Tarok-Codex").
Renonce schaffen (sich), so verlegen, daß man kein Blatt einer bestimmten Farbe in den Handkarten behält.
Rufer, Spielkategorie in einigen Tarok-Arten.

S.

Scartin, siehe Ladon.
Scat werden die verlegten Karten genannt.
scatiren, verlegen (s. „Allgemeine Grundzüge", Seite 15).
schinden, siehe impassiren.
schleifen, durch Einwerfen der Karten vor dem ersten Ausspielen das Spiel verloren geben (s. Cap. II und IV).
schmieren, eine hohe Zählkarte einwerfen.
singleton, eine alleinstehende Karte einer Farbe.
Sküs, auch **Skis** oder **Skys,** Matador des Tarokspieles.
Socius, siehe Aide.
Solo, eine Spielkategorie.
Solo-Dreier, eine Spielkategorie.
Spade (Degen), Farbe aus dem Trappolaspiele.
Stamm, Inhalt einer zu einem bestimmten Spielzwecke gebildeten Casse.
Stecher, mit einer der höheren Nummern versehener Tarok.
steigern, ein höher bewerthetes Spiel beantragen, als von einem Mitspielenden bereits angeboten worden.

Steyerisch-Tarok, moderne Tarok-Art.
Strohmann, die aufgedeckten Karten der unbesetzten Stelle, welche von einem der Mitspielenden verwerthet werden.
Strohmann-Tarok, moderne Tarok-Art.
Supercontra, Ansage in den modernen Tarok-Arten (s. Cap. I).

T.

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

U.

Ultimo (machen), den letzten Stich machen — Pagat Ultimo mit dem Pagat, König Ultimo mit dem gerufenen König.
Ungarisch-Tarok, moderne Tarok-Art.

V.

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

Z.

Zweier, Spielkategorie in einigen modernen Tarok-Arten.
Zwölfer-Tarok, moderne Tarok-Art.

Schlußwort.

Das Tarok nimmt unter den Commercespielen 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 L'Hombre das „königliche" Spiel genannt wird, so wird dem Tarokspiele 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 hierselbst 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 Localen, in Clubs, Casinos, wie im häuslichen Zirkel 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 Cassier 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 eine oder auch mehrere Varianten des Tarok favorisiren. Jeder Art ist wohl 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 Tarok-Arten 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.

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

Illustrirtes

Wiener Piquetbuch.

Leitfaden

zur

raschen und gründlichen Erlernung des **Piquetspieles.**

Mit zahlreichen **Illustrationen,**

erläuternden **Beispielen** und einem die Spielgesetze enthaltenden

Piquet-Codex.

Anhang:

Grundzüge des Ecarté.

Von

S. Almann,

Verfasser des „Illustrirten Wiener Tarokbuches" 2c.

12 Bogen. Octav. In Originalband 1 fl. 80 kr. = 3 M. 25 Pf.

Ebersberg,

Das edle Whist.

Faßliche Anleitung

zur gründlichen Erlernung aller Arten des Whistspieles.

Mit zahlreichen Illustrationen, einer Sammlung von Problemen und einem Anhange: **Whist-Codex,** die Spielgesetze enthaltend.

Achte, vermehrte und umgearbeitete Auflage

bearbeitet von

S. Almann.

14 Bogen. Octav. Gebunden 1 fl. 80 kr. = 3 M. 25 Pf.

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

Das

Buch der Familienspiele.

Sammlung

der am meisten in Uebung stehenden Ball-, Fang-, Lauf-, Wurf-, Kegel-, Kugel-, Brett-, Vexir-, Gesellschafts-, Karten- und Würfelspiele.

Mit Angabe ihrer Usancen und Gesetze, zahlreichen Illustrationen und erläuternden Beispielen.

Von

S. Ullmann.

20 Bogen. Groß-Octav. In Farbendruck-Umschlag cart. 2 fl. 75 kr. = 5 Mark.

Es ist eine unbestrittene Thatsache, daß alle Welt — jede Altersstufe beider Geschlechter, wie jeder Stand — dem Spiele in seinen verschiedenen, mannigfachen Formen als Mittel zur Zerstreuung, zur Erholung huldigt. Das Bedürfniß, die Spiele, wie sie in den einzelnen Reichen und Ländern geübt werden, gesammelt in einem Buche dargelegt zu finden, kann daher füglich als ein allgemeines vorausgesetzt werden. Diesem Bedürfnisse soll das vorliegende Werk entsprechen; dasselbe erörtert die allerorten in Gebrauch stehenden Spiele (mit Ausschluß derjenigen, die als Sport betrieben werden, wie der mimischen und plastischen Darstellungen und der verschiedenen Räthsel, Logogryphe 2c. 2c.) in der Weise, daß deren Grundzüge, Usancen und Gesetze eingehend dargelegt erscheinen, von einer theoretischen Anleitung zu ihrer Erlernung jedoch ganz abgesehen wird. Es bildet sonach ein verläßliches Nachschlagebuch für alle Jene, die über ein oder das andere Spiel genaue Informationen haben wollen. Das Material wurde von dem auf dem Gebiete der Kartenspiel-Literatur bereits vortheilhaft gekannten Verfassers auch hier zweckentsprechend gegliedert, so daß die einzelnen Spiele nach ihren besonderen Merkmalen, als: Bewegungs-, Verstandes-, Gesellschafts-Karten- und Glücksspiele, in Kategorien gesondert, aufgeführt sind, wodurch eine leichtere, erhöhte Uebersicht erzielt worden ist. Der internationale Charakter des Buches und seine hochelegante Ausstattung werden demselben wohl allenthalben einen Platz auf dem Büchertische der Familie sichern, deren Freund und Berather es sein soll.