Wien, 1827.

Bey Carl Hags, Buchhändler.

Tarok-Tappen-Spiels

Anweisung
zur
gründlichen Erlernung
des beliebten
Tarok-Tappen-Spiels,
sowohl
durch genaue Bestimmung aller Regeln und Feinheiten,
als auch
durch die Beobachtung und Auseinandersetzung mehrerer angeführter, sehr schwieriger Beyspiele.

Herausgegeben
von einem genauen Kenner.

Zweyte, viel verbesserte und mit einem Anhange über das neue
Königrufen
vermehrte Auflage.

Theoretisch-praktische

Anweisung

zur

gründlichen Erlernung

des beliebten

Tarok-Tappen-Spiels,

sowohl

durch genaue Bestimmung aller Regeln und Feinheiten,

als auch

durch die Beobachtung und Auseinandersetzung mehrerer angeführter, sehr schwieriger Beyspiele.

Herausgegeben

von

einem genauen Kenner.

Zweyte, viel verbesserte und mit einem Anhange über das neue »Königrufen« vermehrte Auflage.

Wien, 1827.

Bey Carl Haas, Buchhändler.

Es gibt der Dinge ja gar zu viel auf Erden,
Die in der Schule uns nicht vordociret werden.

Vorrede.

Das Tarok-Tappen ist gegenwärtig ein sehr beliebtes, fast allgemein verbreitetes Spiel; die Vorliebe, welche es in den meisten Ständen der bürgerlichen Gesellschaft genießt, dankt es wahrscheinlich dem Umstande, daß es — ohne eben sehr schwer zu erlernen zu seyn — einige Aufmerksamkeit und Nachdenken, bisweilen auch manche erlaubte List heischt, wodurch der Geist in einer angenehmen, aufheiternden Thätigkeit erhalten wird.

Von Jedem, der Tarok-Tappen spielen will, ist durchaus zu verlangen, daß er es gut spiele, weil ein unerfahrener Neuling, so oft ein Anderer ein Spiel aufnimmt, durch sein ungeschicktes Auswerfen oder Zugeben,

nicht nur sich selbst, sondern zugleich seinem Nebenmanne schadet, ihm gleichfalls Verlust zuzieht, was alsdann oft die Ursache unangenehmer Rügen oder verdrießlicher Zurechtweisungen wird.

Nicht Jeder findet unter seinen Bekannten so gefällige Freunde, die sich die Mühe und Geduld nehmen, ihn praktisch zu unterweisen, ehe sie es um etwas gehen lassen; die Meisten fangen an zu spielen, sobald sie die Karten kennen und die allgemeinen Regeln oberflächlich wissen, und lernen es dann gewöhnlich erst durch Verlust — Lehrgeld zahlen. — Meines Erachtens dürfte nicht nur deßhalb eine theoretisch-praktische Anweisung sehr willkommen seyn, sondern auch, weil durch den bisherigen gänzlichen Mangel derselben, sehr viele Abweichungen von der eigentlichen Regel, sogar gegen alle Spiel-Raison streitende Willkührlichkeiten eingeschlichen sind, die ein einsichtsvollerer Spieler zu seinem Verdruße vergebens bestreitet, so lange noch keine förmliche Anweisung vorhanden ist, die alle Irrthümer berichtigte, und dann als Richtschnur gälte.

Es dürfte vielleicht von den gern Alles tadelnden, strengen Moralisten eine Menge geben, die es sehr überflüßig finden wird, daß der Verfasser dieser Kleinigkeit, dem Herrn von Düben — bekannt durch seine Anleitung zum Whist und verschiedenen anderen, zum Theile sogar schon veralteten Spielen — die Mühe erspart, auch das Tarok-Tappen zu beschreiben, indem man doch die edle Zeit weit besser anwenden könne, als sie durch Kartenspiele zu vergeuden.

Ohne die Wahrheit dieser Behauptung nur im Mindesten in Zweifel zu ziehen, wollen wir darauf bloß erwiedern, daß man Welt und Menschen nehmen müsse, wie sie sind, nicht wie sie seyn sollten; ein junger Mann, der nicht einmahl ein unschuldiges Conversations-Spiel mitzumachen im Stande ist, wird in den meisten Gesellschaften — wie sie nun einmahl, ungeachtet alles Moralisirens darüber, sind — als eine Null figuriren. Selbst für den wissenschaftlich gebildeten Mann, der allenfalls wohl eine nützlichere Unterhaltung wählen würde, wenn sich ihm eben die Gelegen-

heit dazu zeigte, kann eine zusammen gebrachte Tapp-Parthie die erwünschteste Befriedigung eines wahren Bedürfnisses werden, sobald er, um sich zu zerstreuen, einen öffentlichen Ort besucht hat, und daselbst eine sehr gemischte Gesellschaft antrifft, deren — wenn nicht gespielt wird — oft sehr platte Unterhaltung ihn keineswegs anzusprechen im Stande ist.

Auch möchte wohl durch die Erscheinung dieser Anweisung, ungeachtet der günstigen Aufnahme, die sie — wie wir mit aller Gewißheit hoffen — in den meisten Städten der österreichischen Monarchie, vorzüglich aber auf dem flachen Lande finden wird, nicht mehr und nicht weniger gespielt werden, als bisher; mithin kann uns der etwaige Vorwurf: die Tendenz dieses Büchleins sey eine Anregung und Beförderung der verderblichsten Leidenschaft, keinesweges treffen. Plus quam satis.

Der Verfasser.

Theoretisch-praktische

Anweisung

zur Selbstbelehrung

im

Tarok-Tappen-Spiele.

Erklärung
der
besonderen Bedeutungen einiger
im
Spiele vorkommenden Wörter und Redens-
arten.

Spieler

heißt im engeren Verstande, immer derjenige, welcher einen Dreyer oder Solo angesagt hat, und denselben spielt; auch heißt er, als Gegner der beyden Andern: der Feind. Unter

Freund — Nebenmann — Helfer

versteht man einen der beyden Mitspieler, welche gegen den Ansager gemeinschaftlich agiren; auch unter dem Ausdrucke:

Gegenspieler

in der weitern Bedeutung, in der engeren aber denjenigen von den zwey Freunden, welcher durch seine Karten dem Feinde am meisten schaden, ihm die Spitze biethen kann, und den Gewinn des Spieles zweifelhaft macht.

Scat, Natur-Scat, Renonce, Scatinel.

Scat nennt man: a) die sechs Karten, welche auf die Seite gelegt werden, von denen drey der Spieler kauft, die andern drey aber den Gegenspielern zählen; ingleichem: b) die Farbe, welche der Spieler verlegt hat, und nun darin Renonce ist. Erhält Jemand schon vom Geben aus eine gewisse Farbe garnicht, so heißt sie Natur-Scat. — Das einzelne in der Hand behaltene Blatt dieser oder jener Farbe, wird Scatinel genannt.

Matadors, Honneurs

und in den Taroks: Scüs, Mond (nach dem Sprachgebrauch; sonst eigentlich Mongue) und Pagat, von den übrigen Karten die Könige. Ein-

zeln zählen sie jedes für sich fünf Points (Augen, Einheiten.) In einer Hand beysammen, gelten aber obengenannte drey Taroks, wie auch vier Könige, so viel als die festgesetzte Consolation beträgt.

Consolation

ist die willkührliche Annahme einer bestimmten Zahl, die jedes gemachte Spiel außer den Points gewinnt oder verliert.

Beißer,

angenommener Ausdruck für diejenigen Taroks, welche nicht mehr überstochen werden.

Taille, Talon, Tour.

Taille, ein einzelnes Spiel; Talon, im weiteren Sinne ein Spiel Karten, im engeren: die sechs Karten, welche beym Beginnen einer jeden Taille auf die Seite, zum Kauf gelegt werden. Tour, drey Taillen (mit dem Könige vier), daß jeder der Mitspielenden ein Mahl die Vorhand erhält.

König

wird jeder unter vier Spielern wechselsweise; als

König erhält er keine Karten, und hat sich nur ganz leidend zu verhalten.

Anlaufen lassen,

mit einer ziemlich guten Karte in der Vorhand einen Tapper in der Voraussetzung ansagen, daß sich ein Anderer, mit einer schlechteren Karte werde verleiten lassen, einen Dreyer zu nehmen, und sein Spiel um so höher zu verlieren.

Heim gehen, nach Hause nehmen,

pflegt man vom Pagat zu sagen, sobald man einsieht, daß man ihn nicht ultimo machen kann, mithin in Sicherheit zu bringen sucht, ingleichen von einem Könige, mit dem man auf die Dame zu warten nicht für rathsam hält, auch vom Mond, ehe er in die Gefahr kommt, vom Scüs genommen zu werden.

Bey Hofe speisen

sagt man scherzweise von den Königen, die, weil ihre Farbe in der einen oder andern Hand nicht vorhanden ist, mit Tarok gestochen werden.

Schinden,

angenommener Ausdruck für das Warten des Königs auf die Dame, um dieser den gehofften Stich zu rauben, und einige Points mehr zu zählen (besser lauern oder necken genannt).

Schmieren,

angenommener Ausdruck für das Zuwerfen der Figuren auf die Stiche des Helfers, wenn man weder die verlangte Farbe noch Taroks hat.

Für die Küche sorgen,

angenommener Ausdruck, dessen man sich bedient, wenn der Spieler, seiner mißlichen Karte wegen, so viel Augen, als nur möglich, in den Scat zu legen sucht, zum Beyspiel drey Damen, oder zwey Cavalls mit einer Dame u. s. w.

Reitzkarte.

Ein Spiel, das den Gewinn eines Dreyers hoffen läßt, weil es aus ein Paar Königen, einem Matador mit einigen andern hohen Taroks und einem Natur-Scat besteht, aber durch einen uner-

wartet schlechten Kauf, oder durch die besonderes unglückliche Lage der Karten verloren geht.

Bekennen.

Eine Farbe oder Taroks nicht verläugnen, sondern so lange man sie hat, richtig zugeben.

Force.

Entweder: wenn man von einer Farbe die meisten Blätter in der Hand hat, und durch deren Ausspielen die Andern zwingt, mit Tarok zu stechen; — oder: eine ununterbrochene Zahlenfolge hoher Taroks.

Schlafen

sagt man gewöhnlich von den Blättern, welche im Talon liegen. Auf diese Art kann auch eine ganze Farbe schlafen, wenn sie in zwey Händen Scat ist, und derjenige, welcher sie hat, das ganze Spiel hindurch nicht zum Auswerfen kommt. Ein Beyspiel einer schlafenden (Carreau) enthält das Spielmuster Nro. 2.

Fettmachen.

Wenn auf eine ausgeworfene Figur von den beyden andern Spielern noch zwey zugeworfen werden; z. B.: A spielt den Cavall aus, B gibt den König darauf, und C muß seine Blanke dann zuwerfen; oder: A der Spieler wirft einen König aus, in dessen Farbe B der Gegner Renonce ist, dieser geht mit seinem Pagat darauf, und C, der Freund oder Helfer von B, gibt um den Stich recht fett zu machen, die Dame der von A geforderten Farbe darauf, wodurch der Stich zwölf Points, folglich mehr als ein Drittel der Consolation zählt.

Cavallerie

nennt man überhaupt die Figuren der Farben; eine Karte mit viel Cavallerie und wenig oder gar keinen Taroks, ist gut zum schmieren.

Remis.

Fünf und dreyßig Points, die Hälfte des Spiels, wobey demjenigen, welcher gespielt hat, von den beyden Gegnern die festgesetzte Consolation zum Nachtheile angeschrieben wird.

Tapper

sagt nur die Vorhand an, und wird, wenn niemand etwas Bessers versuchen will, gewöhnlich nicht gespielt, sondern die Vorhand schreibt sich die Hälfte der festgesetzten Dreyer-Consolation auf.

Dreyer.

Wenn der Spieler die drey obern Karten des Talons kauft, und für diese drey andere in Scat legt.

Zweyer.

Wird nur mit zwey und vierzig Karten gespielt; ist ein höherer Grad als der Dreyer.

Einer.

Wie der Zweyer, nur mit zwey und vierzig Karten gebräuchlich, ein höherer Grad als der Zweyer; man kauft und verlegt dabey nur ein Blatt.

Solo.

Wenn man mit der, vom Ausgeber empfangenen Karte, ohne zu kaufen und ohne zu legen spielt, dann zählt die Consolation das Doppelte des Dreyers, die gewonnenen oder verlornen Points aber das Vierfache.

Volat.

Wenn der Spieler alle Stiche macht, daß die Gegenpartey keinen einzigen bekommt; jedoch kann auch, wie wohl der sehr seltene Fall eintreten, daß die Gegenpartey einen Volat macht, wenn der Spieler auf eine sehr leichte Karte, in der Hoffnung einen guten Kauf zu machen, den Dreyer nahm, und sich in seiner Erwartung getäuscht sieht. Es gibt Dreyer-Volat und Solo-Volat, aber keiner von beyden wird in der Regel angesagt.

Tous les Trois.

Die drey Matadore im Tarok, Scüs, Mond (oder XXI) und Pagat (oder I) in einer Hand beysammen.

Ultimo.

Im weiteren Verstande das Blatt, womit man den letzten Stich macht, z. B. ein freygespielter König u. s. w.; im engeren Verstande: der Pagat, wenn man ihn, nachdem bereits alle übrigen Taroks heraus sind, bis zum letzten Stiche aufbewahrt; Letzter wird in schweigenden und angesagten eingetheilt.

Contra Ultimo.

Wenn mit dem Pagat von der Gegenpartey der letzte Stich gemacht wird.

Präference

pflegen die Tarok-Tappen-Spieler mit 42 Karten gewöhnlich einen Dreyer zu nennen, demnach präferiren, Dreyer spielen.

A.

Einleitung.

Wir setzen voraus, daß Jeder, der das Tarok-Tappen nach dieser Anweisung gründlich erlernen will, sowohl die Figuren, als auch die auf alle Spiele anwendbaren Hauptregeln bereits kennen werde, nähmlich:

1. Nichts zur Unzeit zu sprechen.
2. Die Karte so geschickt an sich zu halten, daß kein Mitspieler hinein sehen könne.
3. Nicht voreilig zuzuwerfen.
4. Nicht aus Unachtsamkeit Fehler zu begehen, wohin besonders das Nichtwissen: an wem das Ausspielen oder Kartengeben sey? gehört.
5. Nicht durch langweiliges Ordnen, zweifelhaftes Legen und wechselweises, unnöthiges An-

ziehen der Karten, durch zu vieles Besinnen, durch Rechthaberey, und dergleichen oft sehr verdrießliche Eigenschaften, die Geduld der Mitspieler auf die Probe zu stellen.

6. Nicht ohne hinlängliches Geld sich an den Spieltisch zu setzen, und überhaupt im Spiele nichts schuldig zu bleiben.

Das Tarok-Tappen wird in einigen Gegenden mit vier und fünfzig, in anderen nur mit zwey und vierzig Karten gespielt. Auf die erste, ursprünglich richtige Weise, sagt man gewöhnlich nur Tapper, Dreyer und Solo an. Wir werden beyde Arten genauer beleuchten, und kommen jetzt auf die allgemeinen Regeln des Spieles mit vier und fünfzig Karten.

§. 1.

Rangordnung der Karten.

Im Spiele sind zwey und zwanzig Taroks, welche als Trümpfe gelten, und sich unter einander selbst nach ihrer größeren Nennzahl, stechen; ferner: vier Könige, vier Damen, vier Cavalls, vier Buben und eben so viel leere Blätter in jeder der beyden

rothen und der beyden schwarzen Farben. In den letzten sticht von den leeren Karten, von oben herab der Zehner den Neuner, der Achter den Siebner, bey den ersten aber umgekehrt: der Dreyer den Vierer, das As den Zweyer. — Die Figuren stechen einander durchaus nach der Rangordnung; den König nimmt nur Tarok (Trumpf), wenn die verlangte Farbe nicht in der Hand des Nehmers ist, sonst muß sie zugegeben werden.

§. 2.

In den Taroks befinden sich drey Matadore der Scüs, der Mond (oder XXI) und der Pagat (oder I). — Sind diese drey beysammen in einer Hand, die ein Spiel ansagt, so zählen sie eben so viel als die festgesetzte Consolation, ingleichen die vier Könige beysammen. Jedoch ist wohl zu merken, daß, wenn man diesen Vortheil des Zählens erlangen will, weder die einen, noch die andern verpaßt werden dürfen; sagt aber die Vorhand ohne die drey Matadore (tous les Trois) oder vier Könige zu haben, einen Dreyer an, und

diese Honneurs stehen in der Hinterhand, die ihrer Karte wegen keinen Solo spielen kann, folglich den angesagten Dreyer gelten lassen muß, so gereichen sie dem jedesmahligen Inhaber im Aufschreiben allein zum Vortheile.

§. 3.

Der Scüs ist der höchste Tarok, den nichts überstechen kann, ihm folgt der Mond (XXI), bey dem man — weil, wenn er durch den Scüs genommen wird, fünf Points verliert — etwas vorsichtig seyn muß, wie wir später erklären werden. Der Pagat (I) ist zwar der niedrigste Tarok, der sogar vom Zweyer genommen wird, gilt aber ebenfalls wie Scüs und Mond fünf Points, und ist, wie die Folge lehren wird, die wichtigste Karte im Spiele.

§. 4.

Jeder König zählt fünf, die Dame vier, der Cavall drey und der Bube zwey Points; jedoch nie einzeln, sondern mit zwey leeren Blättern, zu denen auch alle Taroks, außer

den genannten dreyen gehören. Drey Karten machen einen Stich, daher zählen zwey Figuren und eine leere Karte um eins weniger, drey Figuren, zwey weniger; z. B., König, Cavall, Zehner, nicht acht, sondern sieben; König, Dame, Scüs, nicht vierzehn, sondern zwölf; Mond, Pagat, König, nicht fünfzehn, sondern dreyzehn; drey Damen zehn, zwey Damen und ein Cavall neun, drey Buben vier u. s. w. Drey leere Blätter zählen eins. Um auf diese Art geschwind und richtig zählen zu lernen, wird einige Übung erfordert.

§. 5.

Gewöhnlich spielt man mit der Annahme einer beliebigen Consolation, die man für den Dreyer auf fünfzig, vierzig oder dreyßig ansetzt, je nachdem man hoch oder niedrig spielen will. Die Hälfte derselben gebührt demjenigen, der einen Tapper ansagt, Falls Keiner der Andern etwas Besseres zu thun Lust hätte; man läßt es bey der Ansage gewöhnlich bewenden, ohne die dazu zu kaufenden sechs Talon-Karten zum Spiele aufzunehmen, und schreibt sich als Tapper fünf und zwanzig,

zwanzig oder fünfzehn an. Unter vier Spielern ist es meistens ein Vortheil des Königs, sich diesen Betrag anzurechnen, wiewohl gegen alle Raison. — Zählt die Gegenpartey eben so viel Points als der Spieler, nähmlich fünf und dreyßig, so heißt es Remis, und erste schreibt die ganze Consolation der letzten zum Nachtheile auf; denn um es gewonnen zu haben, muß man wenigstens sechs und dreyßig zählen können. Jeder Point, der über die fünf und dreyßig ist, wird im Dreyer doppelt gerechnet; zählt man sieben und dreyßig, so ist es um zwey gewonnen, folglich schreibt man wenn die Consolation fünfzig gilt, vier und fünfzig auf. Hat aber der Spieler vier Könige oder tous les Trois, so schreibt er einhundert und vier; in dem seltenen Falle, daß die sieben Honneurs beysammen gewesen wären: ein hundert vier und fünfzig, weil jene vier Könige und die drey Matadors im Tarok schon jedes für sich fünfzig gelten, fünfzig die Consolation beträgt und um zwey es gewonnen ist.

§. 6.

Im Solo zählt die Consolation noch ein Mahl so viel, als im Dreyer, und die gewonnenen oder verlorenen Points das Vierfache. Tous les trois und vier Könige sollten aber nur die gewöhnliche einfache Consolation gelten, weil sie bloß der Zufall zusammen bringt, und ihr Besitz ohnehin schon Vortheil genug gewährt. Demnach würde ein Solo um drey gewonnen oder verloren, betragen: ein hundert und zwölf, mit tous les trois oder vier Königen aber: ein hundert zwey und sechzig. Alles beysammen: zweyhundert und zwölf.

§. 7.

Wenn man den Pagat oder Tarok I bis zuletzt aufhebt, und damit wirklich — nachdem alle Taroks schon heraus sind — den letzten Stich (ultimo) macht, so zählt dieß im Dreyer die festgesetzte Consolation, im Solo aber, mit Recht, das Doppelte; hat man ihn aber angesagt, das heißt: nach ausgegebener Karte, ehe ausgespielt wird, erklärt, daß man ihn ultimo machen werde,

im Dreyer das Doppelte, im Solo aber das Vierfache der simplen Dreyer-Consolation; weil sich dabey immer einiges Risico und eine geschickte Wendung des Spieles voraussetzen läßt, um diesen Zweck zu erreichen. Denn eben das, was das Gelingen gewinnt, kostet das Verlieren desselben, oder wenn er angesagt, aus Mangel an Taroks gezwungen wird, durch geschicktes Anbringen einer nicht vorhandenen Farbe von der Gegenpartey, früher nach Hause zu gehen. — Wird der Pagat von Einem der Gegenpartey des Spielers gemacht (contra ultimo) so schreiben beyde Gegenspieler auf, weil man annehmen muß, daß der Andere durch sein kluges Mitwirken dazu behilflich war, und ein Mißverhältniß heraus käme, wenn der Spieler von zweyen (mit dem Könige von dreyen) gewänne und nur an einen verlieren sollte. — Nur tous les trois und vier Könige gewähren in der Hinterhand dem nicht spielenden Besitzer den Vortheil des Alleinaufschreibens einer einfachen Consolation. — Nehmen wir also an, es gewinnt Jemand den Dreyer um vier, macht den nicht angesagten Pagat ultimo,

und hat tous les trois nebst vier Königen, so wird — wenn wir die verabredete Consolation auf fünfzig annehmen — er schreiben: zwey hundert und acht; mit angesagtem Pagat: zwey hundert acht und fünfzig. Im Solo — er spiele nun selbst, oder sey bloß Gegenpartey, alle Mahl gleich viel — nicht angesagt: zwey hundert und sechzehn; angesagt: drey hundert und sechzehn ohne die vorhin angenommenen Honneurs. Jedoch ist der Fall kaum denkbar, daß mit Raison contra ultimo angesagt werden könne, weil sich nicht wohl voraussetzen läßt, daß der eigentliche Spieler, auf gar nichts, den Talon genommen haben sollte.

§8.

Macht der Spieler alle Stiche (Volat), ohne einen einzigen der Gegenpartey zu lassen, so zählt es bey einem Dreyer, so viel hunderte, als die angenommene Consolation Zehner hat, mithin bey fünfzig: fünfhundert; der Solo-Volat aber, das Doppelte, folglich: tausend, die Honneurs und Pagat ultimo nicht mit eingerechnet;

denn man kann einen Volat ohne Pagat, und ohne vier Könige, sogar ohne Mond machen, wenn dieser zufälliger Weise im untern Talon läge, oder ganz allein unbesetzt in einer Hand wäre; demnach müssen diese Nebenumstände auch noch besonders zu der Consolation nach vorhergehenden Paragraphen gerechnet werden, angesagt oder nicht angesagt, als Dreyer oder Solo. — Ein Solo-Volat mit vier Königen, tous les trois und angesagtem Ultimo würde bey der Consolation von fünfzig gelten, eintausend dreyhundert Points.

Anmerkung. Da der Volat nie mit Ansagen gespielt wird, so kann er wohl vereitelt werden; er bleibt sodann aber immer ein gewonnener Solo oder Dreyer, und zählt seine Points; im glücklich vollbrachten Volat aber werden die Points gar nicht gezählt, auch kommt der Gegenpartey dann nicht mehr der liegen gebliebene Talon zum Vortheile, sondern es wird die festgesetzte runde Summe für den Spieler geschrieben.

B.

Vorkehrungen zum Spiele.

§. 9.

Das Tarok-Tappen wird unter drey Personen gespielt; treten deren vier zusammen, so ist einer wechselsweise der König, welcher dann, so oft die Reihe an ihn kommt, die Karten gibt, aber, um jeden Verdacht des Austauschens zu beseitigen, weder den obern, noch den untern Talon vor dem Kaufe sehen soll. Während des Spiels nimmt er die Stiche der, die Ansage eines Dreyers gelten lassenden Gegenpartey ein, und zählt leise einstweilen die Points. Obgleich er sich als König nur ganz leidend zu verhalten hat, so gewinnt und verliert er doch alle Mahl mit der Gegenpartey des Spielers; während des Spieles darf er sich aber durchaus keine Winke oder Äußerungen erlauben.

§. 10.

Hat sich also eine Gesellschaft vereinigt und ist über den Betrag der Consolation und um den Preis des Hunderts der Points überein gekommen, so wird um die Plätze zum Sitzen auf folgende Art gezogen. Einer sucht, je nachdem drey oder vier Mitspieler sind, sechs oder acht Karten, immer zwey und zwey von einer Farbe, also zwey Taroks, zwey Coeurs, zwey Trefles, und bey einem vierten Mitspieler, noch zwey Carreaus oder Piques heraus, und nachdem er auf jeden der drey oder vier Plätze eine offen hingelegt hat, biethet er die andern drey oder vier den übrigen Mitspielern verdeckt zum Ziehen; die ihm bleibt, bestimmt seinen Platz. Er setzt sich demnach, wenn er Coeur hat, dahin, wo diese Farbe liegt, Pique und Carreau thun deßgleichen, und der Besitzer des Taroks gibt alle Mahl die ersten Karten, nachdem er diese gehörig gemischt und zur Linken hat abheben lassen; wird in Vieren gespielt, so ist er der erste König.

§. 11.

Wenn nicht ganz genau und geschickt abgehoben wurde, so wird aufs Neue gemischt und zum

zweyten Mahle abgehoben; klopft der Mitspieler zur Linken, an dem das Coupiren ist, ohne abzuheben, so hat dieß die Bedeutung, daß Jedem alle sechzehn Karten auf ein Mahl gegeben werden sollen, jedoch darf dieß nie ohne Einwilligung der Vorhand (des Spielers zur Rechten) geschehen.

§. 12.

Beym Kartengeben werden zuerst sechs Blätter, nach der unveränderten Folge, wie sie kommen, verdeckt als Talon auf die Seite gelegt, dann erhält die ersten zwey Mahl vier der Mitspieler zur Rechten, hierauf der mittlere, zuletzt der zur Linken, oder wenn ihrer nur drey sind, der Geber selbst; dann jeder in derselben Ordnung die zweyten zwey Mahl vier; mithin hat Jeder sechszehn Karten.

§. 13.

Der Kartengeber hat genau Acht zu haben, daß er nicht vergibt, kein Blatt fallen läßt, umwirft, oder die, einem der Mitspieler zukommenden Blätter, zu dem auf dem Tische liegenden

Kauf-Talon wirft. Ein solcher Fehler, durch den vergeben wird, zahlt jedesmahl — wenn nicht etwas Besonderes darüber ausgemacht ist — die Hälfte der Consolation. Auch muß man beym Ausgeben die vordern Enden der Karten nicht zu sehr in die Höhe heben, damit der gegenüber Sitzende nicht sieht, was diesem oder jenem fällt. Es ist daher zu empfehlen: mit freyen, leicht beweglichen Armen, ohne Aufstützen der Elbogen auf den Tisch, die Karten auszugeben.

§. 14.

Wenn aber aus Unvorsichtigkeit des Spielers, beym Scatlegen, entweder eine Karte zu viel oder zu wenig verworfen wird, so schreibt er, wenn das Spiel gewonnen war, zur Strafe nichts; ist es aber verloren, so schreibt die Gegenpartey so viele Points, außer der Consolation, als wäre die Karte in aller Ordnung gewesen — sich zum Vortheile. Ein gewonnener Pagat-Ultimo des Spielers kann unter diesen Umständen gar nicht Statt finden, wohl aber ein Pagat-Ultimo der Gegenpartey, wenn sie ihn contra

macht und der Spieler keinen Tarok mehr in den Händen hat; hat er aber deren noch, so schreibt er ungeachtet des Verlustes der Gegenpartey sich nichts gut.

Vier Könige und tous les trois zählen jedoch wie gewöhnlich, wenn die Karte nicht vergeben, sondern bloß durch zu viel oder zu wenig legen unrichtig wurde; weil jene Honneurs oder Matadors schon vor dem Legen in der Hand waren, und im Gange des Spiels nichts änderten.

Sollte jedoch der Spieler das Verlegen ganz vergessen, so würde die Gegenpartey, sobald es nach dem ersten Stiche bemerkt würde, ohne weiter zu spielen, die festgesetzte Consolation wie bey Remis aufschreiben.

§. 15.

Tritt aber der Fall ein, daß zwey aneinander hängende Karten, ohne es zu bemerken, statt einer ausgespielt oder zugeworfen würden, so schreibt — wenn es von einem Mitspieler der Gegenpartey geschah — der Spieler außer seinem

gewonnenen Spiele noch einen Consolations-Betrag zum Nachtheile dessen auf, dem das Blatt abgeht, den simpeln Consolations-Betrag auch der andere Helfer. Ist aber das Spiel verloren, so wird es zwar wie gewöhnlich von der Gegenpartey aufgeschrieben, der Spieler und der andere Helfer aber, dessen Karte richtig ist, notiren sich noch besonders einen Consolationsbetrag. Zum Beyspiel: A spielt einen einfachen Dreyer und gewinnt ihn um sechs Points, dem B fehlt aber eine Karte, weil er ein Mahl zwey Blätter zugeworfen hat — was sich sogleich durch die eingenommenen Stiche beweisen läßt, wenn sie nicht zu dreyen ausgehen — so schreibt A 162 und C 50; wäre aber der Dreyer verloren, so schreibt unter diesen Umständen B 12, weil die Consolation für A, der nichts notirt, abgezogen ist, und C 162. — Ist aber das Versehen von Seite des Spielers entstanden, so wird es eben so behandelt, als wenn er eine Karte zu viel verlegt hätte.

§. 16.

Hätte aber derjenige, welcher ein Blatt zu

viel zuwirft, tous les trois, oder vier Könige unter den im §. 6 angeführten Bestimmungen, und verwürfe zufällig, an einer andern Karte hängend, eines dieser Blätter, so wird er nicht mit der Consolation, sondern bloß mit dem Verlust dieses Vortheils bestraft, was jedoch zuvor durch die eingenommenen Stiche erwiesen werden muß.

§. 17.

Eine Karte, welche auf diese Art unrichtiger Weise zugeworfen wird, kann auf keinen Fall durch das Mitzählen ihrer speciellen Points den Gewinn des Spieles entscheiden.

§. 18.

Beym Ordnen der Karten steckt man die Taroks gewöhnlich nach ihrer Zahlenfolge, ingleichen die Blätter jeder Farbe nach ihrer Rangordnung. — Leute mit einem kurzen Gesichte werden wohl thun, wenn sie, um vor jedem Vergreifen gesichert zu seyn, die kleine Vorsicht anwenden, ihre Blätter so zu rangiren, daß die beyden schwarzen oder rothen Farben, nicht unmittelbar auf einan-

der folgen, sondern von einander getrennt werden. Man reihe deßhalb nicht Carreau zu Coeur, sondern zwischen beyde Pique oder Trefle, und zwischen diese Carreau oder Coeur. Man beobachte aber ja nicht immer dieselbe Folge, besonders rücksichtlich der Taroks; man halte diese letzten, bald zur Rechten bald zur Linken, bald wieder in der Mitte seiner in der Hand habenden Blätter, weil sonst aufmerksame, pfiffige Spieler sogleich wissen, wo die Taroks bey einem Andern placirt sind, und aus dessen Greifen im Voraus zu beurtheilen wissen, ob ein hoher oder niederer fallen werde, und wohl auch, wie viel derselben noch in des Gegners Hand sind. — Nicht nur, daß man dadurch sein Spiel zu sehr verräth, es kann auch dem Helfer in der Hinterhand, sobald der Spieler in der Mitte sitzt, bedeutenden Schaden thun; zum Beyspiel: die Vorhand spielt einen König aus, dessen Farbe die Hinterhand nicht hat, der Spieler aber auch nicht; wahrscheinlich würde Letzter mit klein Tarok gestochen haben, er sieht aber, ehe er dieß thut, die Hinterhand schon nach der ihm bekannten Stelle der Taroks greifen, wird

dadurch gewarnt, und setzt nun so hoch ein, daß jener vielleicht nicht überstechen kann.

§. 19.

Derjenige, welcher die Vorhand hat, meldet nun — nachdem er seine Karten in der Geschwindigkeit übersehen hat — was er thun wolle. Ist seine Karte zweifelhaft, hat er wenig oder zu niedere Taroks, keine Matadors oder keinen König, so zeigt er einen Tapper an. Nun kann der Mittlere einen Dreyer ansagen, läßt dieser aber den Tapper gelten, der Letzte; jedoch bleibt es auch dann noch der Vorhand unbenommen, in der Hoffnung eines guten Kaufes, den Dreyer selbst zu spielen, was sich die in der Hinterhand gefallen lassen müssen, wenn sie ihn nicht durch einen Solo überbiethen; diesen darf die Vorhand, welche einen Tapper angesagt hat, nicht mehr selbst spielen, wohl aber, wenn sie sich zu einem Dreyer gemeldet hätte, und Einer aus der Hinterhand declarirte einen Solo.

Anmerkung. In manchen Gegenden besteht zwar die Einrichtung, daß, um einen Tapper in der Vorhand

ansagen zu dürfen, man wenigstens eine Honneur haben müsse, sonst soll man passen; allein diese, von der Willkühr geschaffene Regel, dient bloß dazu, die Karte allzusehr zu verrathen, und Einen der beyden Mitspieler zur Aufnahme eines Dreyers zu ermuthigen, den er vielleicht sonst nicht genommen hätte — oder: ein Mahl ohne allen Zweck ausgegeben zu haben.

§. 20.

Bleibt der Tapper giltig, so wird nach §. 5 verfahren, nimmt aber der Spieler in der Vorhand einen Dreyer, so kauft er die drey obersten Blätter des auf dem Tische befindlichen Talons. Bestehen sie in einem Honneur und zwey Taroks, oder gar umgekehrt, so ist der Kauf sehr gut — äußerst schlecht aber, wenn es drey leere Karten von verschiedenen Farben sind. Er sey jedoch von was für einer Art er immer wolle, so entdecke ihn der Spieler nie vor dem Ende der Taille, weil es ihm doch in gewissen Rücksichten nachtheilig werden kann, und überhaupt gegen alle Spielregel ist.

§. 21.

Nachdem er den Kauf unter seine übrigen Karten der Qualität nach arrangirt hat, verlegt er drey Blätter, wozu man am füglichsten: blank in der Hand stehende Damen, einzelne Cavalls und Buben — auf die kein Stich mit Wahrscheinlichkeit zu rechnen ist — wählt; nur ist immer dabey die vorzügliche Rücksicht zu nehmen, daß man von einer, wo möglich von zwey Farben, keine in der Hand behalte, um die von der Gegenpartey ausgespielten Figuren derselben mit Tarok einstechen zu können.

§. 22.

Die Points, welche der Spieler in den Scat legt, zählen ihm eben sowohl, als der Gegenpartey jene, welche in dem liegen gebliebenen Talon befindlich sind, nur darf diesen, Keiner von den drey zusammen Spielenden eher, als nach dem letzten Stiche ansehen, auch darf der Spieler weder Honneurs noch Matadors in den Scat legen; ist jedoch seine Karte von der Art, daß er genöthigt wird, Ta-

rok zu verwerfen, so muß er es anzeigen, weil die Taroks unter aufmerksamen Spielern, besonders des Pagats wegen, nachgezählt werden.

§. 23.

Ist die Karte von der Beschaffenheit, daß der Spieler den Pagat, Falls er ihn hat, gewiß ultimo zu machen glaubt, so wirft er ihn als Ansage heraus, und läßt ihn während des Spiels zu seiner Linken liegen, damit die Gegenpartey gehörig unterrichtet sey; — ist aber bloß einige Wahrscheinlichkeit vorhanden, ihn — je nachdem der Gang des Spiels es mit sich bringt, ultimo zu machen; so verräth man sich keineswegs, um ihn, sobald jene Wahrscheinlichkeit schwindet, in Sicherheit nach Hause zu bringen. Ist dieß nicht mehr möglich, so gibt man den Pagat lieber vor dem letzten Stiche zu, oder spielt ihn selbst aus, als daß man ihn bis zuletzt aufhebt und einbüßt, denn auf jene Art verliert man nur fünf, auf diese aber, durch einen verunglückten ultimo fünf und fünfzig. Das Zählen der zugefallenen Taroks ist immer sehr vortheilhaft, bey Absichten auf den Pagat aber unerläßlich.

§. 24.

Spielt man auf den Pagat, ihn entweder selbst zu machen, oder ihn der Gegenpartey abzujagen, so schlägt man den Tarok XVII oder XVIII aus, um das Spiel zu sondiren; kann die Mittelhand überstechen, so thut sie es, damit die Hinterhand den Pagat darauf geben kann, wenn sie ihn hat; ist er aber nicht vorhanden, so wurde wenigstens ein hoher Tarok, vielleicht gar der Scüs oder Mond der Gegenpartey entrissen. Sticht die Mittelhand nicht, und gibt auch den Pagat nicht zu, welches letzte bey XVII oder XVIII und bey einiger Wahrscheinlichkeit ihn noch durch die Wendung des Spiels hereinzubringen, nicht rathsam ist, so sticht die Hinterhand und weiß sogleich, daß der helfende Freund nicht viel hat, sie bringt nun eine Farbe, von der zu vermuthen steht, der Spieler werde sie gar nicht haben, um ihn in Tarok zu schwächen.

§. 25.

Hat man die Taroks von oben herab in einer Reihenfolge, in der bloß drey fehlen, zum Beyspiel: Scüs, XX, XVIII, XVII, XVI, XV, XIV, XIII, XII, so versuche man, ob nicht XXI, XIX und Pagat in einer, und zwar der Mittelhand stehen, um letzten zu fangen. Man spiele zu diesem Zwecke den XIII aus, der freylich kein zu hoher Tarok ist, aber dießmahl doch nur vom XXI oder XIX gestochen werden kann; da dieß die Mittelhand nicht weiß, wird sie wahrscheinlich den Pagat darauf geben, in der Voraussetzung, die Hinterhand werde mit dem XIV oder XV stechen können, und sich getäuscht sehen. — Der Pagat auf diese Art in der Mittelhand, wäre zwar auf alle Fälle durch Fortschlagen der Taroks verloren, allein so spart der Spieler seine »Beißer,« die er zum Stechen der Farben oder zur Verhinderung des Schmierens noch bedarf.

§. 26.

Nehmen wir aber an, der Spieler habe den Pagat gar nicht, oder dürfe auch nicht hoffen, ihn

durch Fordern zu fangen; überdieß sey das Spiel aus Mangel an Taroks, ziemlich kritisch für ihn, so werfe er eine Farbe aus, von der er die meisten Blätter (die Force) in Händen hat, zum Beyspiel fünf Coeurs, er riskire also den König, weil er voraussetzen darf, daß von seinen Gegnern Einer zwey, der Andere eins haben könne; hätte er deren sieben, so sähe er schon voraus, daß er den König verlieren müsse, weil nur acht von jeder Farbe vorhanden sind, folglich schon das erste Mahl wenigstens ein Tarok fiele; er würde daher ganz niedrig ausspielen, um zu versuchen, den König, und wo möglich auch die Dame frey zu bekommen.

§. 27.

Wann der Pagat ultimo angesagt ist, der Spieler aber gezwungen würde, ihn noch vor Ende nach Hause zu nehmen, weil er bereits zu viel Taroks gefordert hat oder zu oft getroffen und zu sehr geschwächt wurde, der Gegenspieler brächte ihm aber eine Renoncefarbe, die jener nicht mehr stechen kann, ohne den Pagat zu brauchen, so hat er zwar den Pagat ultimo verloren,

aber der eingenommene Stich sammt den fünf Points des Pagats, die vielleicht noch den Gewinnst des Spieles oder der Consolation entscheiden können, zählen zum Besten des Besitzers. — Hätte derselbe aber noch, wenn auch nur einen einzigen Nebentarok, und wollte sich bloß durch das Hereinnehmen des Pagats den Gewinnst der Spielconsolation sichern, so darf dieß die Gegenpartey durchaus nicht gestatten; der Spieler hat sodann auch die fünf Points des Pagats verloren, indem dieser nicht mehr nach Willkühr gehen durfte. Daß übrigens der ultimo in beyden Fällen verloren ist, versteht sich von selbst.

§. 28.

Wird des Spielers Blatt von beyden Gegnern gestochen, so gebe die Mittelhand, besonders im Anfange, nur die niedrigsten Taroks zu, damit die Hinterhand sie leicht überstechen könne, und ans Ausspielen komme; dadurch geräth der Spieler in die Mitte, und wird in mancher Rücksicht sehr genirt.

§. 29.

Der Gegner, welcher in der Mittelhand sitzt, muß sich sorgfältig hüthen, ohne Noth, Farben, die noch nicht da waren, anzuspielen, oder die, welche der Spieler angespielt hat, nachzubringen; daher ist es auf alle Fälle gut, wenn die anfängliche Hinterhand, sobald das Ausspielen an sie kommt, die Farben wechselsweise ausspielt, und damit fortfährt, bis die, welche dem Spieler Tarok kostet, (die Renonce-Farbe) getroffen ist, dann aber bey dieser bleibt, um jenen zu schwächen.

§. 30.

Bey einem Spiele, das auf keinen Fall hoch gewonnen, sehr leicht aber verloren werden kann, befindet sich gewöhnlich in einer Hand das Gegenspiel, weil selten die Karten in gleicher Eigenschaft vertheilt sind. — Ob man das Gegenspiel habe, zeigt der erste Blick; ist es der Fall, so uche man mit kluger Überlegung die Leitung des Spiels an sich zu ziehen, und der Andere verhalte sich dann als Helfer ganz leidend.

§. 31.

Ist das Gegenspiel mit vielen hohen Taroks versehen, so hat begreiflich der Nebenmann um so weniger und niedrigere, weil sich doch allemahl voraussehen läßt, daß der Spieler nicht ganz ohne allen Grund gekauft haben werde; nun kann der Gegenspieler, sobald das Auswerfen an ihn kommt, aus einer zweyfachen Ursache klein Tarok ausschlagen; entweder: um den Pagat des Spielers zu fangen, oder seinem Helfer Gelegenheit zu geben, dessen wenige Taroks los zu werden, und dann die Blätter seiner Karte, welche am meisten zählen, und welche bereits als des Spielers Scat bekannt sind, in der Hinterhand zuzuwerfen, so oft der Stich der Gegenpartey gehört. Man nennt dieß insgemein: „Schmieren.“

§. 32.

Wurde vom Besitzer des Gegenspiels klein Tarok ausgeworfen, so hatte er invitirt, das heißt: seinen Helfer aufgefordert, wo möglich zu stechen, und dann gleich hoch Tarok nachzuschlagen. Nur muß der Gegenspieler sicher seyn, daß

der Pagat auf keinen Fall vom Feinde ultimo gemacht werden könne; denn sonst ist alles Tarokschlagen sehr zur Unzeit, selbst dann, wenn man nur noch einen einzigen in der Hand hat, und diesen auswirft, um zuletzt gewisser schmieren zu können; denn dieser einzelne Tarok hätte freylich nicht den Pagat ultimo aufgehalten, aber vielleicht der, um welchen der Freund durch dieses unzeitige Fordern geschwächt wurde; daher muß man stets, so lange der Pagat nicht heraus ist, mit größter Behuthsamkeit zu Werke gehen.

§. 33.

Dieselbe Vorsicht heischt es in diesem Falle mit den Farben, in welchen man die Force hat, denn wenn sie wirklich den Feind Tarok kosten, den Helfer aber auch, so schaden sie dem Gegenspieler immer am meisten, und befördern nicht selten die Absicht des Spielers. Ein noch weit größerer Fehler wäre es, die Farbe zu bringen, die man mit dem Spieler gemeinschaftlich hat, in der aber der Freund Renonce ist — ausgenommen: man wäre seiner Karte so sicher, daß man das Spiel ganz re-

gieren könne, und des Gewinnes gewiß sey, dann schwinden freylich diese kleinen Rücksichten; indeß um die Leitung eines Spieles ganz in die Gewalt zu bekommen, sind nicht nur sehr gute Karten, sondern auch vorzüglich eingeübte Tarok-Tappen-Spieler erforderlich.

§. 34.

Manche Personen, die sonst keine üblen Spieler wären, haben einen so unüberwindlichen Figurengeiz, daß sie um keinen Preis einen nicht mehr zu rettenden König oder Dame freywillig ausspielen mögen, indem sie sich bis auf den letzten Augenblick von der gewöhnlich irrigen Hoffnung verleiten lassen, ihn schmieren zu können. Durch diese wahrhaft komische, aber gar nicht seltene Eigenschaft, gehen viele Spiele verloren und wird mancher Pagat ultimo vom Spieler gemacht, der sonst fein nach Hause gegangen, oder genommen worden wäre. Es hat zum Beyspiele Einer die Piques mit seinem Helfer gemeinschaftlich, folglich sind sie beym Spieler Scat; — die kleinen wurden bereits ausgespielt, und haben ihre Taroks

gekostet, nur der König ist noch in der einen Hand, die Dame in der andern. Statt ohne Weiteres den ohnehin verlorenen König auszuwerfen — denn er muß fallen, sobald der andere Klügere ihn mit der Dame fordert, sonst gehen doch beyde in den letzten Stichen beym Tarokiren verloren — bringt er eine Farbe, die er mit dem Feinde gemeinschaftlich hat und seinen Freund Tarok kostet.

§. 35.

Vom Ausspielen hängt immer ungemein viel ab; was soll man daher thun, um keinen Fehler zu begehen? — Wenn der Spieler in der Vorhand ist, und Tarok nicht schlagen kann, so thut er am Besten, den König auszuschlagen, von dessen Farbe er noch eine oder mehrere leere in der Hand hat, diese Eine spielt er nach, wenn der König nicht genommen wird, damit ein Anderer zum Stiche komme; aber er werfe seine Könige nicht hinter einander aus, er lasse sich die Farben bringen, — sonst verräth er seinen Scat zu früh. — Sitzt aber der Spieler in der Mittelhand, und die Vorhand

hätte vier Taroks mit dem Pagat, alle acht Treffes, Pique-Dame und Bube, nebst zwey leeren Carreau's, so würde die Vorhand nach aller Raison den Trefle-König ausspielen, weil der Spieler wahrscheinlich keinen zu hohen Tarok hineinsetzt, in der Voraussetzung, der andere Gegenspieler werde auch Trefle haben. Nun übersticht dieser ganz leicht und spielt von einer besetzten Dame aus; nehmen wir an Coeur, das hat sein Freund nicht, allein da jetzt der Spieler in der Hinterhand ist, wäre es doch nicht ganz rathsam, wie überhaupt nicht in der Mittelhand, mit dem Pagat herein zu gehen, er sticht lieber mit einem andern niedrigen Tarok, weil an dem leeren Stiche ohnehin nicht so viel gelegen ist. Sieht er nun, daß der Spieler Coeur hat und den König nicht zuwirft, so darf er ihn mit aller Wahrscheinlichkeit bey ihm vermuthen, und sobald sein Freund — wenn das Ausspielen wieder an denselben kommt — der Raison gemäß, weil er das Gegentheil in den Händen hat, folglich den Pagat nicht zu scheuen braucht, die Coeur-Dame ausspielt, um den König heraus zu zwingen, mit dem Pagat darein gehen. —

Mißglückt es ja, weil vielleicht der König in dem liegen gebliebenen Talon schläft, und der Spieler nur ein einziges Blatt der Farbe (Scatinel) behalten hat, so ist es zwar ein Unglück, das aber unverschuldet traf und keinen Vorwurf verdient, weil nach aller Raison gespielt wurde, und Niemand allwissend ist.

§. 36.

Wenn der Spieler in der Mitte ist, und die Vorhand einen König oder einen Cavall von einer Farbe, weiter aber keine hat, so wirft sie der Raison gemäß den Cavall aus, weil, wenn auch der Spieler die besetzte Dame hat, er sich mit dieser nicht heraus getraut, indem der König eben so gut in der Hinterhand stehen könnte. — Diese Dame ist sodann auf alle Fälle verloren, weil sie das zweyte Mahl vom Könige, ist sie aber doppelt besetzt, zuletzt von Tarok genommen wird. Diese Manier nennt man »Necken,« (insgemein Schinden). Eben so nimmt man in der Hinterhand zwey leere mit dem Buben oder dem Cavall statt mit dem Könige, jedoch hebt man die-

sen nur in der Hoffnung auf, durch ihn die Dame zu fangen. Freylich muß man es mit keinen Scatinel-Liebhabern zu thun, und daher, wenn man mit ganz Unbekannten spielt, aus den drey ersten Touren zuvor schon beobachtet haben, welche Spieleigenheiten diese Herren besitzen.

§. 37.

Wenn man als Helfer eine Farbe, von der man keinen König hat, anspielt, — es sey nun von der besetzten Dame, oder ohne diese, so wird man, im Durchschnitte genommen, immer wohl thun, wenn man eine Figur, den Buben oder Cavall, statt einer leeren auswirft. — Steht der König in des Spielers Hand, so wird er eher bewogen, einzustechen, da er andern Falls vielleicht gelauert (geschunden) hätte; steht er aber in des Freundes Hand, so ist es um so besser, auf diese Manier zwey oder drey Points gerettet zu haben, die sonst doch nur als verloren zu betrachten wären.

§. 38.

Haben die beyden Gegenspieler eine Farbe mit einander, und der Eine bringt sie der Raison ge-

mäß, so oft als möglich, um den Feind in Taroks zu schwächen, so ist es von dem Andern zu erwarten, daß er nicht die Blätter, der Willkühr nach, zuwerfe, wenn er auch wirklich sieht, daß keines der in seiner Hand befindlichen zu retten wäre, weil, sobald er die Dame früher als Cavall, Buben oder eine leere zugibt, der Ausspieler glauben muß, die andern habe sein Helfer nicht, und nun entweder aufhört die Farbe zu bringen, um Jenem keine Taroks zu entreißen, oder den König zur Unzeit ausschlägt, in der Voraussetzung, der Freund werde vielleicht des Spielers eingesetzten Tarok überstechen können; mithin muß man in einem solchen Falle immer die Blätter von unten herauf zugeben.

§. 39.

Wenn Scüs und Mond nicht in einer Hand sind, so geht gewöhnlich das Augenmerk des Ersten dahin, den Andern wo möglich zu fangen; daher muß man den Mond, wenn man eine Reihe hoher Taroks hat, in Sicherheit bringen, sobald man in der Hinterhand an den Stich kommt. Man hat

zum Beyspiele XVII, XVIII, XIX und XX noch daneben, so ist der XVII unter diesen Umständen ein eben so guter Tarok, als der heim gegangene XXI, ohne daß man dabey riskirt. Hat aber der eine Gegenspieler den Scüs und der andere den Mond, was zwar Anfangs freylich Beyde nicht wissen können, was sich aber im Gange des Spieles ziemlich sicher vermuthen läßt, wenn nähmlich der Feind die mit XX gestochene Figur nicht nimmt — so ist es gut, wenn die Vorhand dem in der Mittelhand sitzenden Freunde durch Einstechen des Scüs zeigt, daß dieser nicht zu scheuen sey, wodurch dann der XXI der höchste noch vorhandene Stecher wird.

Auf alle Fälle ist es immer rathsam, den Mond mit einigen niedrigen Taroks besetzt zu halten, durch die man den Feind — Falls er den Scüs hätte, und gegen das Ende der Taille laschiren wollte, um den Mond zu fangen — zwingen kann, zu stechen und auszuspielen, um den XXI dann in Sicherheit zu bringen.

§. 40.

Die einzelne Karte einer Farbe, von der man sonst keine Blätter in der Hand hat, nennt man — wie bereits angeführt wurde — Scatinel, sowohl bey den Gegenspielern, wo es die Lage der Karten mit sich bringt, als auch bey dem Spieler selbst, wenn Letzter sie nicht legen kann, oder aus Absichten behält, weil er die Gegenpartey bereits als Liebhaber vom Necken (Schinden) kennt. — Das Ausspielen eines solchen Blattes von Einem der Gegenpartey ist nur dann zu entschuldigen, wenn man den Pagat, aber sehr schwach besetzt, in der Hand hat und fürchten muß, ihn nicht nach Hause zu bringen; denn ist diese Farbe wahrscheinlich des Spielers Force, so ist er vielleicht sogar genöthigt, sie gleich nachzubringen, auf welche Art dann der Anspieler derselben den Pagat darauf einsticht. Der Spieler selbst aber muß nur dann ein absichtlich behaltenes Scatinel ausspielen, wenn er zwey oder gar drey Blätter dieser Farbe, wobey Dame und Cavall sind, in den Scat gelegt hat, um — Falls der Gegenspieler

mit dem Könige auf die Dame warten wollte, diese Absicht mit Tarok zu vereiteln.

§. 41.

Der Solo unterscheidet sich vom Dreyer nicht nur hinsichtlich des höheren Gewinnstes oder Verlustes, sondern auch des Kaufes. Im Dreyer nimmt man bekanntlich die obersten drey Blätter des Talons und legt für diese drey andere in den Scat; im Solo aber darf man weder kaufen noch legen, sondern muß — wie es schon der Nahme mit sich bringt — auf die in den Händen habende Karte allein spielen und mit dieser wenigstens sechs und dreyßig Points herein bekommen zu können glauben. — Wo die sechs Blätter des Talons der Gegenpartey zählen — wie es die Regel des Spieles heischt — ist man mit Solo-Ansagen sehr vorsichtig; wo aber ganz gegen alle Raison, die darin befindlichen Points dem Spieler gelten, ist es oft leichter Solo, als einen Dreyer anzusagen, weil nicht selten fünfzehn, zwanzig und noch mehr Points im Scate liegen können, folglich dieser schon die Hälfte der Consolation gibt.

So widersinnig auch diese Art Solo zu spielen ist, so hat sie doch viele Anhänger, die — ohne über dieses offenbare Mißverhältniß im Mindesten nachzudenken, ihre Weise mit dem Sprüchlein: »es gilt ja Einem wie dem Andern,« entschuldigen. Ein ähnlicher, wiewohl minder unbilliger, durch die Willkühr eingeführter Mißbrauch ist auch der, den Talon wie bey einem Dreyer zu theilen, nur mit dem Unterschiede, daß der Spieler weder legen, noch den Kauf ansehen darf, sondern bloß die darin enthaltenen Points nach Ende der Taille mitzählt. Im Solo gehört nach der wahren Regel, stets der ganze Talon den Gegenspielern, die ihn, wie sich von selbst versteht, zwar auch nicht ansehen dürfen, aber die darin enthaltenen Points zu ihrem Vortheile zählen.

§. 42.

Da also im Solo der Spieler keinen Scat legen darf, so ist es wahrscheinlicher als im Dreyer — wo er doch verwerfen kann — daß er diese oder jene Farbe haben werde. Man spielt daher immer am besten einen König an, wenn man deren in der

Hand hat, und zwar von der Farbe, von welcher man die meisten Nebenblätter besitzt; — kommt er glücklich nach Hause, so bringt man dieselbe Farbe nach.

Hier muß ich noch auf die Vermeidung eines, von den Figurengeizigen Spielern oft begangenen Fehlers aufmerksam machen; nähmlich: wenn die Dame nicht mit dem Cavall besetzt ist, sie doch nicht auf den nach Hause gehenden König des Helfers zuzuwerfen. Auf diese Art bekommt der Spieler bisweilen — wenn der Cavall in seiner Hand steht — einen ganz unverhofften Stich. Das sogenannte »Stiche fett machen,« ist schon recht, aber es muß nur nicht gegen die Raison geschehen, denn der ganz widerrechtlich zum Stechen gekommene Cavall wäre von einer nicht so voreiligen Dame genommen worden. Ein ganz Anderes ist es, wenn man fünf Blätter, von einer und derselben Farbe in der Hand hat; da thut man freylich wohl, die Dame zuzuwerfen, weil man nicht weiß, in welcher Hand der Cavall steht? in welcher die Farbe bloß Scatinel war? — Der

Cavall befinde sich nun, wo es immer sey, so muß er schon mit Tarok genommen werden.

§. 43.

Mit derselben Zurückhaltung muß man zuwerfen, wenn man eine Farbe mit dem Spieler gemeinschaftlich hat und der Helfer darin Scat ist — dann werfe man nicht, besonders wenn der Freund schwache Taroks hat, von oben herab zu, sondern halte noch immer auf einen Stecher dieser Farbe, der, sobald der Feind mit Bube oder Cavall heraus rückt, wenn der Freund keinen Tarok mehr hat, folglich schmiert, überstechen kann. Das klein Zugeben-müssen der Gegenpartey in den letzten Stichen hat in solchen Fällen, wo ein Point entscheidet, schon manches mißliche Spiel dem Spieler gewonnen.

§. 44.

Hat man, nicht nur nach seiner eigenen Karte, sondern auch nach dem Zuwerfen des Freundes zu urtheilen, einen Volat zu befürchten, so verdopple man seine Aufmerksamkeit, und sey im Zuwerfen äußerst vorsichtig. — Hat der Feind eine Farbe ge-

habt, so halte man auf einen Stecher derselben, wäre es auch nur der Zehner, weil vielleicht noch der Siebner, Achter oder Neuner in der Hand des Spielers steht. — Eine Farbe, die noch gar nicht gespielt war, halte man ebenfalls so lange als möglich, wenn man einen Stecher davon hat, und verwerfe nicht mit dem Freunde von einer und derselben Farbe. — Man zähle, sobald ein Volat zu besorgen ist, statt der Taroks, die schon zugefallenen Blätter der Farben, und ziehe nach diesen und denen, die man selbst in der Hand hat, den Schluß: wie viele noch darin seyn können; denn einen aufgelegten Volat bekommt man äußerst selten, gewöhnlich hat der Spieler doch ein Blatt, auf das von der Gegenpartey ein Stich gemacht worden wäre, wenn sie nicht unglücklicher Weise der Stecher verworfen hätte.

§. 45.

Weiß man bereits aus dem Gange des Spiels, daß der Feind eine Farbe hat, von welcher die Stecher in des Helfers Händen sind, so trachte man die leeren oder niedrigsten Blätter

dieser Farbe wegzuschaffen, sobald man keine Taroks mehr besitzt, und die verlangte Farbe nicht zugeben kann. Man werfe sie also bey den Stichen, welche dem Spieler gehören, zu, damit, wenn dieser endlich genöthigt ist, jene Farbe zu bringen, welche der Helfer sticht, man bessere Karten: Könige und Damen, schmieren könne.

§. 46.

Die Vorsicht beym Zuwerfen, und eine genaue Kenntniß der verschiedenen Figuren einer Farbe, wie auch der Tarok-Zahlen, wird um so nöthiger seyn, weil in allen Conversations-Spielen, folglich auch im Tarok-Tappen die Regel eingeführt ist, daß: was einmahl liegt, auch liegen bleiben müsse. Begeht Einer im Auswerfen einen Fehler, so ist derselbe, sobald die Karte auf dem Tische liegt, nicht mehr zu repariren: findet der Fehler im Zuwerfen Statt, so darf man die Karte nur dann zurück nehmen, wenn man sich in der Farbe geirrt hat, und die verlangte, oder Tarok noch besitzt; wenn man aber einen höheren Tarok statt eines niederen, oder

eine Figur statt einer leeren, von einer und derselben Farbe zuwirft, muß das Blatt liegen bleiben. Selbst in jenem Falle, in welchem man es zurück nehmen darf, weil die verlangte Farbe, so lange sie da ist, bekennt werden soll, ist es doch immer ein unangenehmes Versehen, weil es zugleich die Karte zu sehr verräth.

§. 47.

Zehn Taroks als Honneur zu rechnen, ist bloß von der Willkühr eingeführt worden, und nur an einigen wenigen Orten gebräuchlich. Eben so das Rechnen von drey, vier und fünf Honneurs, wo man jedes derselben zu zehn Points, oder, nach Verhältniß der angenommenen Consolation, noch höher rechnet. Z. B.: Mond, Pagat, ein König dreyßig, Scüs, Mond, zwey Könige vierzig, Scüs, Pagat, drey Könige fünfzig. Diese aus dem eigentlichen Tarok entlehnte, und von Personen, die gern recht hoch spielen, in das Tappen übergetragene Regel, kommt mehr dem glücklichen als guten Spieler zu statten, und entscheidet den Ausgang nur zu oft gegen den letzten.

§. 48.

Zu den, im Tarok-Tappen von der Willkühr eingeführten Regeln gehört in vielen Gegenden auch die, daß, wenn in einer Hand gar keine Taroks stehen, kein Spiel Statt finde. — Worauf sich dieser Grundsatz stütze? ist schwer einzusehen; denn kein Tarok ist doch immer besser, als der Pagat allein, oder von einem ganz kleinen besetzt, in welchen beyden Fällen aber, weil Tarok, wenigstens einer oder zwey vorhanden sind, das Spiel nach der von solchen unüberlegten Neuerern eingeführten Regel, giltig bleibt.

Die wahre Regel läßt dabey gar keinen Unterschied obwalten, man muß die Karten annehmen, wie der Zufall sie austheilt; und unstreitig hat der Spieler einen weit schwereren Stand, wenn in einer Hand gar kein Tarok befindlich ist, als wenn sie ziemlich gleich vertheilt sind. — Gewöhnlich ist ein um so größeres Gegenspiel vorhanden, und der keine Taroks hat, kann durch das Schmieren seiner zahlreichen Cavallerie um so mehr Schaden thun, und den Gewinn des Spieles streitig machen.

§. 49.

Vier Könige und tous les trois zählen alle Mahl zu Gunsten des Besitzers mit den Modificationen des §. 2, das Spiel mag gewonnen oder verloren seyn, gleich viel, eben so der Pagat ultimo, angesagt oder nicht angesagt. Es hat, zum Beyspiele, der Spieler einen Dreyer um fünf Points verloren, aber tous les trois in der Hand gehabt und Pagat ultimo (ohne anzusagen) gemacht, so schreibt er noch 40, weil die Gegenpartey, wenn er hundert notiren wollte, sich sechzig anschreiben müßte. So bleiben im Gleichen tous les trois und vier Könige in einer Hand jedes in seinem Werthe, wenn auch Mond und Pagat oder die Könige alle vier verloren gingen.

§. 50.

Wenn eine Taille zu Ende ist, zählt man seine Points, und sagt seine Honneurs an, wenn man deren gehabt hat, nähmlich vier Könige oder tous les trois. — Die Einführung, dieß vor dem Anfange des Spieles zu thun, wie es Manche verlangen, ist eben so falsch als abge-

schmackt; — falsch: weil dadurch die Karte zu sehr verrathen wird, abgeschmackt: weil es ein ängstliches und beleidigendes Mißtrauen in die Rechtlichkeit und das Ehrgefühl der Mitspieler voraussetzen läßt.

§. 51.

Hat man wohl gezählt und alle Nebendinge gerechnet, so schreibt man auf; man muß sich aber wohl in Acht nehmen, nichts zu vergessen und sich nicht selbst Unrecht zu thun; denn unter strengen Spielern darf das außer Acht gelassene, sobald einmahl die neue Karte ausgegeben ist, nicht mehr nachgetragen werden.

§. 52.

Ist die Stunde, bis zu welcher man spielen will, nicht voraus bestimmt, und es wünscht der Eine oder der Andere aufzuhören, so kann er dieß nicht auf der Stelle, sondern er soll auf die letzten drey Touren (drey Mahl um und um, also unter drey Spielern neun, unter vieren aber zwölf Taillen) einladen; derjenige, welcher die ersten Karten ausgegeben hat, erhält nun die letzte Vor-

hand, und dann ist das Spiel geendigt; kommt aber nichts als ein allgemeiner Tapper zum letzten Mahle, so wird gewöhnlich noch eine Tour gemacht.

§. 53.

Daß man an öffentlichen Orten sowohl, als auch in den Privat-Gesellschaften, in welchen das Liefern der Spielkarten ein Emolument der Demestiken ist, ein verhältnißmäßiges Kartengeld zu entrichten habe, bedarf wohl keiner Erinnerung.

§. 54.

Mit dem Auszahlen des Verlustes richtet man sich nach der, in dem Orte, in welchem man spielt, eingeführten Weise. Unter guten Freunden und Bekannten wartet man damit gewöhnlich bis zum Ende des Spieles, und rechnet dann gegenseitig ab; worauf der Verlierende die ihm fehlenden Hunderte, Zehner oder Fünfe nach dem Verhältnisse in barem Gelde bezahlt, nach welchem der Point bestimmt war. Gilt zum Beyspiele das Hundert zwanzig Kreuzer, so machen fünf Points einen Kreuzer; ein oder zwey Points werden in dieser

Auszahlung nicht gerechnet, drey oder vier aber — weil sie über die Hälfte ausmachen — für voll (fünf) gerechnet.

An öffentlichen Orten, wo man bisweilen mit Fremden oder Unbekannten spielt, ist es jetzt größten Theils eingeführt, sobald man eine gewisse Zahl erreicht hat, sich dafür den festgesetzten Preis von den Andern entrichten zu lassen, und was über die bestimmte Zahl ist, auf die nächsten Spiele gut zu schreiben. — Daß man seine Zusammenrechnungen nicht eher auflöscht, als bis die Mitspieler sich von der Richtigkeit derselben hinlänglich überzeugt haben, versteht sich von selbst.

Mit diesen allgemeinen und besonderen Regeln hätten wir nun zwar unsern Lesern — Falls deren einige wenige seyn sollten, die das Spiel noch gar nicht kennen — einen oberflächlichen Begriff vom Tarok-Tappen beygebracht; sie kennen jetzt die Hauptgrundsätze derselben, und werden durch die Übung, vorzüglich aber durch das Studium nachfolgender Beyspiele sich in kurzem auch praktisch ausbilden. Indeß wird — wie ich hoffe — dieß Büchlein auch denen willkommen seyn, die be-

reits als gute und besonders als glückliche Tapper gefürchtet sind, indem es endlich einmahl eine feste Norm aufstellt, die Menge eingeschlichener, es entstellender Willkührlichkeiten berichtigt und in allen aufgestellten Grundsätzen nur die eigentliche Raison des Spiels vorleuchten läßt.

Indeß wird man immer die Erfahrung des Verfassers bestätigt finden, daß man ein sehr guter und eingeübter, also theoretisch-praktischer Tarok-Tappen-Spieler seyn, und dessen ungeachtet bey aller Aufmerksamkeit und einer vorzüglichen Reizkarte, gegen Männer die es nicht halb so gut inne haben, verlieren könne. Es gibt wenig Spiele, in denen die Lage der Karten oft so sonderbar und chikanirend wäre, als im Tarok-Tappen. — Wir werden jetzt zur genaueren Einsicht und Belehrung unserer Leser, einige, sowohl glückliche als unglückliche Musterspiele anführen, und auf die etwaigen dabey vorgefallenen Fehler in besonderen Anmerkungen zur Vermeidung ähnlicher aufmerksam machen.

C.

Musterspiele

zur praktischen

Anweisung im Tarok-Tappen

mit

vier und fünfzig Karten.

Bedeutung der Buchstaben.

A die Vorhand.

B die Mittelhand.

C die Hinterhand.

Die Consolation ist in allen diesen Spielen auf 50 angenommen, im Gleichen tous les trois, vier Könige und der nicht angesagte Pagat ultimo.

I.

Gewonnener einfacher Dreyer.

Lage der Karten.

A. XXI. XVIII. XVI. XV. XIV. X, VIII. Trefle: König, Dame, Zehner, Achter, Siebener. Coeur: Dame, Aß. Pique: Neuner, Carreau: Dame. — Sagt den Dreyer an.

B. Scüs, XIX. XIII. XII. IV. III. II. Coeur: König, Cavall, Vier. Pique: König, Bube, Achter. Trefle: Cavall. Carreau: Dreyer, Vierer. — Kann nichts besseres, und heißt den Dreyer der Vorhand gut.

C. XX. XVII. XI. IX. VII. Carreau: Cavall, Bube, Zweyer, Aß. Pique: Dame, Cavall, Zehner, Siebener. Coeur: Zweyer. Trefle: Bube, Neuner. — Gleichfalls gut.

A kauft: Carreau-König, Pagat, und Coeur Dreyer; legt demnach: Pique-Neuner, Coeur: Dame und Dreyer; spielt aus:

1) Stich: Trefle König, B gibt zu, Cavall, C Neuner.

2) A nimmt den 7 Points zählenden Stich, und spielt, da die Trefle-Dame nicht gehen kann, den Zehner. B sticht mit Tarok-Zweyer, C bekennt den Buben.

3) B spielt aus: Coeur-Cavall, C bekennt mit dem Zweyer, A mit dem Aß;

4) nun wirft B in der Voraussetzung, daß A diese Farbe nicht als Scatinel habe, den König aus, C sticht mit XI, A nimmt mit dem XIV den 5 Points zählenden vierten Stich.

5) A Trefle-Siebener, B Tarok III, C VII. *)

*) Jetzt könnten B und C schon wissen, daß der Pagat in des Spielers Hand sey.

6) C Carreau-Buben, A sticht mit dem Könige, B Vierer. 6 Points.

7) A Trefle-Achter, B Tarok IV, C IX.

8) C Pique-Zehner, A VIII, B Pique-Achter. 1 Point.

9) A XV, B XVII, C XII. *)

10) B Pique-Bube, C bekennt mit dem Siebner, A geht mit dem Pagat nach Hause. **) 6 Points.

11) A X, B XIII, C XX.

12) C Carreau-Aß, A Dame, B Dreyer. 4 Points.

13) A XVI, B XIX. C schmiert Pique-Dame.

*) Hier fehlte B durch einen zu hohen Tarok und C daß nicht von ihm überstochen wurde, damit das Ausspielen von ihm geschehe.

**) A hätte ihn bey dieser Lage der Karten ultimo zwar machen können, aber es wäre keine Raison gewesen darauf zu spielen, da er nicht wissen kann, daß zwey Taroks im Talon liegen.

14) B Coeur-Vier, C Carreau-Zweyer; A retirirt mit dem XXI. 5 Points.

15) A Trefle-Dame, B Scüs, C Pique-Cavall.

16) B Pique-König, C Carreau-Cavall, A XVIII.

A hat 41 Points, B und C 29. Im Talon blieben liegen: VI, V und Coeur-Bube.

II.

Einfach verlorener Dreyer.

Lage der Karten.

A XXI. XX. XVI. XIV. IX. VIII. IV. Coeur: König, Dame. Trefle: König, Dame. Pique: König, Dame. Carreau: Cavall, Vierer, Zweyer. *)

*) Diese Karte ist sehr verführerisch. Hätte A nur zwey Taroks mehr, statt der Carreau, so würde er Solo spielen; er kauft sehr schlecht, doch verdirbt dieß seine Karte nicht. Er macht keinen Fehler, während der Taille, aber die Lage der Karten ist für ihn so unglücklich, daß er gar zu keinem Stiche kommt, und sich nur leidend verhalten muß. Die Coeur-Da-

B XIX. XI. VII. I. Pique: Bube, Zehner, Siebner, Achter. Coeur: Cavall, Aß, Zweyer, Dreyer, Bube. Carreau: Dame, Aß, Dreyer, Trefle: Keine.

C Scüs, XVIII. XVII. XV. XIII. XII. X. VI. V. III. II. Trefle: Cavall, Bube, Zehner, Achter, Siebner.

A sagt den Dreyer an, den B gut seyn lassen muß, und C mit einem einzigen Honneur in der Hand, nicht hindern will. Kauft: Pique: Neuner. Coeur-Vier. Trefle-Neuner. Verlegt: Carreau-Cavall, Vierer, Zweyer.

1) Stich: A Trefle-König. B Pagat. C Cavall.

2) B Pique-Bube. C II. A Pique-Neuner.

---

me wirft er zuletzt bloß noch in der Hoffnung aus, C werde vielleicht Carreau haben, und A darauf noch ein Paar Stiche machen, allein diese Farbe schläft das ganze Spiel hindurch.

3) C Coeur-Bube. A Coeur-König. B VII.

4) B Pique-Zehner. C III. A Pique-Dame.

5) C Trefle-Bube. A Neuner. B XI.

6) B Coeur-Cavall. C V. A Coeur-Vierer.

7) C Trefle-Zehner. A Dame. B XIX.

8) B Pique-Achter. A König. C VI.

9) C XVIII. A XXI. B Pique-Siebner.

10) A XIV. B Carreau-Dame geschmiert. C XV.

11) B XVII. C Carreau-Aß. A XX.

12) A Coeur-Dame. B Coeur-Aß. C X.

13) C XIII. A XIV. B Carreau-Dreyer.

14) 15 und 16) Stich: C wirft die Karten auf denn A kann keinen Stich mehr bekommen. A zählt 11 Points, die Gegenpartey findet im Talon Carreau-König, Bube, Pique-Cavall und zählt 59, mithin ist es um 24 verloren.

Unter andern Umständen hätte dieses Spiel, was recht eigentlich eine verführerische Reitzkarte enthielt, um zwölf bis 15 Points gewonnen seyn können. B und C haben aber nach jedem Stiche sehr geschickt ausgespielt, und brauchten des Pagats wegen keine Rücksicht zu nehmen. C hatte ein weit stärkeres Gegenspiel in den Händen.

III.

Gewonnener Dreyer mit Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A Scüs. XVIII. XVI. XV. XIV. X. VI. V. I. Trefle: Cavall. Carreau: König, Bube, Aß, Zweyer, Dreyer, Vierer. Coeur und Pique Natur = Scat.

B XX. XVII. XIII. IX. VIII. IV. Trefle: Achter, Siebner. Pique: König, Achter, Siebner. Carreau: Dame. Coeur: Cavall, Zweyer, Dreyer, Vierer.

C XIX. XI. VII. III. II. Trefle: König, Dame, Bube, Zehner, Neuner. Coeur: König, Bube. Carreau: Cavall. Pique: Dame, Zehner, Neuner.

A sagt einen Dreyer an, den B und C gut heißen, und kauft: XXI. XII. Pique-Bube; verlegt: Trefle-Cavall, Carreau-Buben, Pique-Buben.

1) Stich: A Carreau-König. B Dame, C Cavall.

2) A Carreau-Vierer. B IV. C VII.

3) C Trefle-Bube. A V. B Trefle-Siebner.

4) A Carreau-Zweyer. B VIII. C XI.

5) C Trefle-Zehner. A VI. B Trefle-Achter.

6) A Carreau-Aß. B IX. C II.

7) B Coeur-Cavall. C Bube. A X.

8) A XVI. B XVII. C III.

9) B Coeur-Vier. C König. A XII.

10) A XXI. B XIII. C XIX.

11) A Scüs. B XX. C Trefle-Neuner.

12) A Carreau-Dreyer. B Pique-Siebner. C Pique-Neuner.

13. 14. 15. und 16. Stich: A legt auf, Pagat ultimo. Im Talon liegt: Coeur-Dame und Aß, Picque-Cavall. Gegenpartey zählt 9, mithin A 61, gewonnen um 25 Points

Consolation	50
Points	50
Tous les trois	50
Pagat ultimo	50
	200

C hätte statt des zweyten Mahl Trefle, eine neue Farbe suchen sollen, dann wäre B nicht genöthigt gewesen, eine zu bringen, sondern konnte sein letztes Trefle ausspielen. Hier macht es zwar keinen Unterschied, da weder der Pagat aufzuhalten, noch der Gewinn des Spiels zu verhindern war, aber der Raison gemäß sollte C, obgleich der Pagat zu fürchten war, doch eine andere Farbe klein anspielen, da A die ungeheure Force in Carreau hatte, folglich zu vermuthen war, daß er gar keine habe; daß Carreau-Dame und Cavall nicht in einer Hand standen, vermehrt das Unglück der Gegenspieler.

IV.

Verlorener Dreyer mit Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A XI. VIII. VII. IV. Pique: König, Cavall, Achter. Carreau: Aß und Vierer. Coeur: Dame, Aß, Zweyer. Trefle: Cavall, Zehner, Neuner, Achter.

B Scüs, XX. XIX. XVII. XVI. XIII. XII. X. V. I. Trefle: König, Dame. Carreau: König, Cavall, Dreyer. Coeur: Dreyer. Pique: Natur-Scat.

C XXI. XVIII. XV. XIV. IX. VI. III. II. Pique: Bube, Zehner, Neuner, Siebner. Carreau: Dame, Bube, Zweyer. Coeur: Vierer, Trefle: Natur-Scat.

A tappt, B sagt einen Dreyer an, C heißt ihn gut. B kauft: Trefle-Bube, Siebner. Coeur-Bube. Verlegt: Coeur-Bube, Dreyer. Carreau-Cavall.

1) Stich: A Pique-Cavall. B V. C Pique-Siebner.

2) B X. C II. A XI.

3) A Pique-Achter. B XII. C Pique-Neuner.

4) B XIII. C XIV. A IV.

5) C Coeur-Vierer. A Coeur-Zweyer. B XVI.

6) B Trefle-König. C III. A Trefle-Cavall.

7) C Pique-Zehner. A König. B XVII.

8) B Carreau-König. C Zweyer. A Vierer.

9) B Carreau-Dreyer. C Dame. A Aß.

10) C Pique-Bube. A VIII. B XIX.

11) B Trefle-Dame. C VI. A Trefle-Zehner.

12) C Carreau-Bube. A VII. B XX.

13) B Trefle-Bube. C XXI. A Trefle-Neuner.

14) C XVIII. A Coeur-Aß. B Scüs.

15) B Trefle-Siebner. C XV. A Trefle-Achter.

16) C IX. A Coeur-Dame. B I.

Im Talon lag: Coeur-König, Cavall. Pique-Dame. Das Spiel ist um 7 Points verloren, denn die Gegenpartey zählt 42, mithin schreibt sie nebst dem verlornen Pagat 114.

B hat sehr schlecht gespielt; schon im zweyten Stich begeht er den Fehler, Tarok zu fordern, statt seine Force Trefle anzuspielen, und dabey zu bleiben. Im vierten Stiche begeht er denselben Fehler, der um so verderblicher für ihn wird, da er so niedrige Taroks ausspielt, und dann mit höheren unbedeutende Dinge stechen muß. Im neunten Stiche, Carreau-Dreyer statt Trefle zu bringen, war das Schlimmste, was er thun konnte. Im vierzehnten Stiche hätte er statt mit dem Srüs zu stechen, den Pagat wegwerfen sollen, allein da rechnete er wahrscheinlich, daß ein Tarok liegen würde, und hoffte dem C den letzten mit Trefle-Siebner zu holen, mit dem Pagat aber den Coeur-König zu nehmen, der jedoch schlief.

V.

Gewonnener Dreyer mit angesagtem Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A Scüs, XX. XVIII. XVII. XVI. XV. XIV. XIII. IX. III. Carreau: König, Zweyer, Dreyer, Coeur: Dame, Trefle: Dame, Pique: König.

B XIX. XII. VIII. VII. V. Carreau: Cavall, Bube. Zehner. Trefle: Cavall, Bube, Zehner, Pique: Zehner, Neuner, Siebner. Coeur: König, Bube, Aß.

C XXI. XI. X. VI. IV. II. Trefle: König Neuner, Siebner. Carreau: Dame. Pique: Dame, Bube, Siebner. Coeur: Zweyer, Dreyer, Vierer.

A sagt einen Dreyer an, den B und C gut heißen, kauft: Carreau: Aß, Vierer und Pagat; verlegt: Coeur-Dame, Trefle-Dame und Carreau Vierer, declarirt den Pagat ultimo.

1) Stich: A Carreau-König. B Bube. C Dame.

2) A Carreau-Zweyer. B Cavall. C II.

3) C Trefle-König. A III. C Trefle-Zehner.

4) A Carreau-Aß. B V. C VI.

5) C Trefle-Neuner. A IX. B Trefle-Bube.

6) A Carreau-Dreyer. B VII. C X.

7) C Trefle-Siebner. A XIII. B Trefle-Cavall.

8) A XIV. B XIX. C XI.

9) B Coeur-König. C Zweyer. A XV.

10) A XIV. B VIII. C XXI.

11) C Coeur-Dreyer. A XVII. B Coeur-Aß.

12) A XVIII. B XII. C IV.

13) A XX. B Pique-Siebner. C Coeur-Vierer.

14) A Scüs. B Pique-Neuner. C Pique-Achter.

15) A Pique-König. B Zehner, C Bube.

16) A I. B Coeur-Bube. C Pique-Dame.

Im Talon lagen: Trefle-Achter, Coeur-Cavall, Pique-Cavall. Das Spiel ist um zwanzig gewonnen, allein nur der glücklichen Lage war der ultimo zuzuschreiben, bey welchem A vorzüglich auf seine Force in Carreau und auf die Vorhand rechnete. Fehler sind weiter keine vorgefallen, als daß B nicht den Coeur-Buben eher weg warf, und, statt seiner, Pique zu halten suchte, allein dieß hätte unter diesen Umständen nicht das Mindeste geändert, der Pagat war gar nicht aufzuhalten. Wir wollen dagegen ein Spiel von eben der Stärke beobachten, das bey veränderter Lage der Karten durch einen kleinen Fehler verloren wird.

VI.

Verlorener Dreyer mit angesagtem Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A Scüs, XX. XVIII. XVII. XVI. XV. XIV. XIII. IX. III. Carreau: König, Dreyer, Vierer. Pique: König. Trefle: Dame. Coeur: Dame.

B XXI. XIX. XII. XI. X. VII. V. IV. Carreau: Dame, Cavall, Bube. Pique: Neuner, Achter. Coeur: Vierer, Dreyer. Trefle: Siebner.

C VIII. VI. II. Trefle: König, Bube, Zehner, Neuner, Achter. Coeur: König, Bube, Aß, Zweyer. Pique: Cavall, Bube, Zehner, Siebner. Carreau: Naturscat.

A hat dieselbe Karte wie vorhin, sagt einen Dreyer an, den B und C gut heißen; kauft wieder: Pagat; Carreau-Aß und Vierer, und legt abermahls: Coeur-Dame, Trefle-Dame, Carreau-Vierer, und declarirt Pagat ultimo.

1) Stich: A Carreau-König. B Bube, C II.

2) C Trefle-Zehner, A III. B Trefle-Siebner.

3) A Carreau-Dreyer, B Dame, C VI.

4) C Trefle-König, A XIV. B XIX.

5) B Coeur-Dreyer, C Aß. A IX.

6) A Carreau-Zweyer, B Cavall, C VIII.

7) C Coeur-Zweyer. A XIII. B Coeur-Vierer.

8) A XVIII. B XXI. C Coeur-König.

9) B Pique-Neuner. C Bube, A König.

10) A Carreau-Aß. B IV. C Coeur-Bube.

11) B Pique-Sieben, C Zehner. A XV.

12) A Scüs, B XII. C Pique-Cavall.

13) A XX. B XI. C Pique-Cavall.

14) A XVII. B X. C Trefle-Achter.

15) A XVI. B VII. C Trefle-Neuner.

16) A I. B V. C Trefle-Bube.

Im Talon liegen Coeur-Cavall, Pique-Dame, Trefle-Cavall; A hat 27, mithin das Spiel um acht Points verloren.

Er spielt im Anfange Carreau aus, weil es seine Force ist, unglücklicher Weise besitzt aber eben B, welcher das Gegenspiel in Händen hat, diese Farbe gemeinschaftlich mit ihm. A gibt durch das Fortspielen von Carreau dem C Gelegenheit, seine wenigen Taroks zu stechen, um geschwinder an das Schmieren zu kommen. Das Spiel war verloren, aber der Pagat wäre ultimo gewesen, wenn A im zehnten Stiche, statt Carreau-Aß den Scüs ausgeschlagen hätte; dann mußte B mit seinem Pique-Siebner bis zuletzt warten, und auf das Carreau-Aß im fünfzehnten Stiche den Tarok nehmen, mit welchem er so den Pagat fing.

Die Gegenpartey schreibt 166.

VII.

Verlorener Dreyer mit gewonnenem Pagat ultimo und vier Königen.

Lage der Karten.

A XIX. XIV. XIII. XII. IX. Coeur: Dame, Bube, Vierer, Dreyer, Zweyer, Aß. Trefle: Cavall, Bube, Zehner, Achter, Siebner. Pique und Carreau Scat.

B XVIII. XVII. XVI. XI. VII. V. Carreau: Dame, Bube, Vierer, Aß. Pique: Dame, Cavall, Zehner, Neuner, Siebner, Achter. Coeur- und Trefle Scat.

C XXI. XX. XV. X. VIII. VI. IV. II. Pique: König. Coeur: König, Cavall. Trefle: König, Neuner. Carreau: Cavall, Dreyer, Zweyer.

A tappt, B deßgleichen, C nimmt in der Hinterhand mit drey Königen und dem Mond, der Raison gemäß, einen Dreyer; kauft vortrefflich: Pagat, Carreau-König, Pique-Bube; legt: Coeur-Cavall, Pique-Bube, Trefle-Neuner.

1) Stich: A Coeur-Bube. B V. C Coeur-König.

2) B Pique-Zehner. C König. A IX.

3) A Trefle-Bube. B VII. A Trefle-König.

4) B Carreau-Bube. C König. A XII.

5) A Coeur-Dame. B XVIII. C XXI.

6) C Carreau-Dreyer. A XIII. B Carreau-Dame.

7) A Trefle-Bube. B XVII. C XX.

8) C XV. A XIX. B XI.

9) A Coeur-Aß. B XVI. C II.

10) B Pique-Dame. C X. A XIV.

11) A Coeur-Vierer. B Pique-Achter. C IV.

12) C Carreau-Cavall. A Trefle-Siebner. B Carreau-Aß.

13) C VIII. A Coeur-Dreyer. B Pique-Siebner.

14) C VI. A Coeur-Zweyer. B Pique-Neuner.

15) C Carreau-Zweyer. A Trefle-Siebner. B Carreau-Vierer.

16) C I. A Trefle-Zehner. B Pique-Bube.

Unterer Talon: Scüs, III. Trefle-Dame. C zählt 29 Points, mithin hat er das Spiel um 6 verloren.

C war Anfangs gar nicht Willens den Pagat ultimo zu machen, da er ihn aber nicht herein nehmen konnte, und seine Gegner nach der Lage der Karten sich selbst in den Taroks schwächen mußten, versuchte er es auf gut Glück, da B aus Figurengeiz seine Carreau-Dame im sechsten Stiche, so wie im zwölften aus Unachtsamkeit das Aß statt des Vierers zuwarf. Erst mit dem dreyzehnten Stiche überzeugte sich C, daß der

Scüs und III schlafen, und nun war sein Pagat in Sicherheit, der bloß aus des B Figurengeiz und Unachtsamkeit gewonnen wurde.

C schreibt vier Könige	50
Pagat ultimo	50
	100
davon ab:	
das verlorene Spiel mit 6 Points	62
Rest	38.

VIII.

Verlorener Dreyer mit ausgespieltem Pagat und gefangenem Mond.

Lage der Karten.

A XX. XVII. XVI. IX. VI. Coeur: Aß, Zweyer, Dreyer. Trefle: Neuner, Achter, Siebner. Carreau: Cavall, Vierer, Zweyer. Pique: Cavall, Siebner.

B XXI. XIX. XVIII. XV. XIV. XI. VIII. V. Coeur: König, Bube. Pique: König, Bube, Zehner. Carreau: Dame, Bube, Dreyer. Trefle: Scat.

C Scüs. XIII. XII. X. VII. IV. III. II. Coeur: Dame, Cavall, Vierer. Carreau: König, Aß. Pique: Neuner, Achter. Trefle: König.

A tappt, B sagt einen Dreyer an, den A und C genehmigen. B kauft: Pagat, Trefle-Bube, Zehner; verlegt: Pique-Bube, Trefle-Bube und Zehner.

1) Stich: A Coeur-Aß. B König. C Vierer.

2) B XV. C II. A XVI.

3) A Carreau-Cavall. B Dreyer. C Aß.

4) A Carreau-Zweyer. B Bube. C König.

5) C Trefle-König. A Achter. B V.

6) B XIV. C III. A XVII.

7) A Pique-Cavall. B König. C Achter.

8) B XVIII. C IV. A XX.

9) A Coeur-Dreyer. B Bube. C Dame.

10) C Coeur-Cavall. A Zweyer. B VIII.

11) B Carreau-Dame. C VII. A Carreau-Vierer.

12) C Pique-Neuner. A Siebner. B Zehner.

13) B XIX. C XIII. A VIII.

14) B XI. C X. A VI.

15) B I. C XII. A Trefle-Achter.

16) C Scüs. A Trefle-Siebner. B XXI.

Das Spiel hat B um 10 Points verloren; im Talon lag: Trefle-Dame, Cavall, Pique-Dame. —

Den größten Fehler beging B beym Scatlegen; hätte er statt Pique-Buben Coeur-Buben beseitigt, so konnte er das Spiel um 7 Points gewinnen; weil er dann auf Coeur-Dame mit dem Pagat nach Hause ging und den XXI auf den Cavall einstach. Einen von beyden hätte er aber auch in diesem Spiele retten können, wenn er nicht zu unachtsam gewesen wäre.

IX.

Vier Könige, gewonnener Dreyer mit contra Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A XIX. XVIII. XIV. VIII. VII. V. IV. Coeur: König, Dame. Trefle: König, Achter. Carreau: König, Aß. Pique: König, Zehner, Neuner.

B XVII. XV. III. Pique: Dame, Cavall, Bube, Siebner. Trefle: Cavall, Bube, Neuner, Siebner. Carreau: Bube. Coeur: Cavall, Aß, Zweyer, Vierer.

C XX. XVI. XIII. XII. XI. X. IX. VI. II. I. Carreau: Cavall. Trefle: Dame, Zehner. Coeur: Bube, Dreyer. Pique: Achter.

A nimmt mit B und C Genehmigung einen Dreyer, kauft: XXI, Carreau-Vierer, Dreyer; legt: Pique-Zehner, Neuner und Trefle-Achter.

1) Stich: A Coeur-König. B Aß. C Dreyer.
2) A Coeur-Dame. B Vierer. C Bube.
3) A Pique-König. B Vierer. C Achter.
4) A Trefle-König. B Siebner. C Zehner.
5) A Carreau-König. B Bube. C Cavall.
6) A Carreau-Vierer. B III. C VI.
7) C II. A XIV. B XV.
8) B XVII. C IX. A XIX.
9) A XVIII. B Pique-Dame. C XX.
10) C Trefle-Dame. A XXI. B Trefle-Neuner.
11) A VIII. B Pique-Cavall. C X.
12) C XVI. A IV. B Coeur-Cavall.
13) C XIII. A V. B Trefle-Cavall.
14) C XII. A VII. B Pique-Bube.
15) C XI. A Carrean-Dreyer. B Trefle-Bube.
16) C I. A Carreau-Aß. B Coeur-Zweyer.

A hat das Spiel um drey Points gewonnen. Im untern Talon lagen: Scüs, Carreau-Dame und Zweyer, aber er hat durch seine Schuld den Pagat ultimo verloren, da er beym sechsten Stiche schon sah, daß Carreau auf zwey Seiten Tarok koste und dessen ungeachtet diese Farbe nicht nachbrachte. Selbst nach diesem Fehler konnte C nur in der Voraussetzung, daß wenigstens ein Tarok liege und im schlimmsten Falle der Feind noch eine Farbe bringen werde, mit der er den I einstechen würde, den Pagat so lange aufbewahren.

A hatte vier Könige, diese heben sich mit dem Pagat contra ultimo, folglich schreibt A bloß ein simples um drey Points gewonnenes Spiel auf mit

56.

X.

Dreyer, welcher verloren wird, weil in einer Hand gar keine Taroks stehen.

Lage der Karten.

A Trefle: König, Dame, Cavall, Zehner, Achter. Coeur: König, Dame, Cavall, Vierer. Pique: König, Dame, Cavall, Zehner. Carreau: Aß, Vierer, Zweyer.

B Scüs. XX. XVI. XII. XI. X. VIII. VII. VI. V. III. Carreau: König, Dame. Trefle: Bube. Coeur: Bube.

C XXI. XIX. XVIII. XVII. XV. XIV. XIII. IX. Trefle: Neuner, Siebner. Coeur: Aß, Dreyer. Pique: Bube, Neuner, Achter, Siebner.

A tappt, B sagt einen Dreyer an, A und C genehmigen ihn. Kauf: Carreau-Cavall und

Bube, Coeur-Zweyer. Scat: Trefle-Bube. Coeur-Bube und Zweyer.

1) Stich: A Carreau-Aß. B König. C IX.

2) C Pique-Neuner. A Zehner. B III.

3) B XVI. C XVII. A Pique-König.

4) C Pique-Achter. A Cavall. B IV.

5) B Carreau-Dame. C XIII. A Carreau-Vierer.

6) C Trefle-Neuner. A Achter. B V.

7) B Carreau-Cavall. C XIV. A Carreau-Zweyer.

8) C Coeur-Aß. A Vierer. B VI.

9) B Carreau-Bube. C XV. A Coeur-König.

10) C Trefle-Siebner. A Zehner. B VII.

11) B XX. C XXI. A Trefle-König.

12) C Coeur-Dreyer. A Cavall. B VIII.

13) B Scüs. C XIX. A Trefle-Cavall.

14) B XII. C XVIII. A Coeur-Dame.

15) C Pique-Siebner. A Dame. B X.

16) B XI. C Pique-Bube. A Trefle-Dame.

Im Talon liegt I. II. Carreau-Dreyer. B hat das Spiel um sechs Points verloren.

Als B im dritten Stiche wahrnimmt, daß A gar keine Taroks habe, kann er unmöglich weiter schlagen, weil die Stecher alle in C Hand sind. Ihm bleibt, um A so viel als möglich am Schmieren zu verhindern, nichts übrig, als die Farbe zu bringen, die A hat, in der C aber Renonce ist; er spielt deßhalb noch zwey Mahl Carreau, kann aber nicht verhindern, daß beym dritten Mahle der Coeur-König geschmiert wird, überdieß muß er den Pagat, der zwar schläft, doch in C Hand vermuthen und wenigstens dessen contra ultimo verhindern.

XI.

Gewonnener Solo mit Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A XVII. XVI. XI. X. VI. V. Coeur: Aß, Dreyer. Carreau: Dame, Bube, Zweyer, Vierer. Pique: Zehner, Achter, Siebner. Trefle: Scat.

B Scüs. XXI. XX. XVIII. XV. XIII. VIII. III. I. Trefle: König, Dame, Zehner. Coeur: König, Bube. Pique: König, Dame. Carreau: Scat.

C XIX. XIV. XII. IX. II. Pique: Cavall, Bube, Neuner. Coeur: Vierer, Zweyer. Carreau: König, Cavall, Aß, Dreyer. Trefle: Bube, Neuner.

A tappt, B Solo.

1) Stich: A Carreau-Bube. B III. C Carreau-Aß.

2) B XV. C XIX. A IV.

3) C Carreau-Dreyer. A Dame. B VIII.

4) B Trefle-König. C Neuner. A V.

5) A Pique-Zehner. B König. C Neuner.

6) B Trefle-Zehner. C Bube. A VI.

7) A Carreau-Vierer. B XIII. C Carreau-Cavall.

8) B Pique-Dame. C Bube. A Achter.

9) B XVIII. C II. A X.

10) B XX. C IX. A XI.

11) B XXI. C XII. A XVI.

12) B Trefle-Dame. C XIV. A XVII.

13) A Coeur-Aß. B Bube. C Vierer.

14) B Scüs. C Pique-Cavall. A Carreau-Zweyer.

15) B Coeur-König. C Zweyer. A Dreyer.

16) B I. C Carreau-König. A Pique-Siebner.

Liegen geblieben sind im Talon: Coeur-Dame, Cavall. Trefle-Cavall, Achter, Siebner. VII. — Neun Points, welche der Gegenpar-

tey zählen; aber dessen ungeachtet hat B den Solo um 14 Points gewonnen. An dem Pagat ultimo hat A die Schuld, weil er statt Carreau-Zweyer im fünften Stiche den Pique-Zehner brachte.

Betrag des Spieles:

Tous les trois	50
Solo Consolation	100
14 Points vierfach . .	56
Solo Pagat ultimo nicht angesagt	100
	306.

XII.

Verlorener Solo.

Lage der Karten.

A XVIII. XI. VI. IV. Coeur: Cavall. Pique: Zehner, Achter, Siebner. Trefle: Bube, Neuner, Achter, Siebner. Carreau: Dame, Bube, Aß, Dreyer.

B XX. XVII. XV. XIV. X. IX. VIII. I. Coeur: König, Zweyer, Dreyer. Pique: Dame, Bube, Neuner. Carreau: Zweyer, Vierer. Trefle: Scat.

C Scüs, XXI. XIX. XVI. XIII. XII. VII. V. III. II. Carreau: König, Cavall. Pique: König. Trefle: König, Dame. Coeur: Bube.

A tappt, B sagt einen Dreyer an, C spielt Solo.

1) Stich: A Coeur-Cavall. B König. C Bube.

2) A Pique-Bube. C König. A Siebner.

3) C XVI. A XVIII. B I.

4) A Trefle-Bube. B VIII. C Trefle-Dame.

5) B Carreau-Vierer. C Cavall. A Dame.

6) A Carreau-Aß. B Zweyer. C König.

7) C XIX. A IV. B XX.

8) B Coeur-Zweyer. C VII. A XI.

9) A Trefle-Neuner. B IX. C Trefle-König.

10) B Coeur-Dreyer. C XXI. A VI.

11) C Scüs. A Pique-Achter. B X.

12) C XIII. A Carreau-Bube. B XIV.

13) B XVII. C II. A Pique-Zehner.

14) B Pique-Neuner. C III. A Carreau-Dreyer.

15) C XII. A Trefle-Achter. B XV.

16) B Pique-Dame. C V. A Trefle Siebner.

Im Talon liegen: Coeur-Dame, Vierer, Aß. Pique-Cavall. Trefle-Cavall und Zehner. C zählt 26, mithin hat er seinen Solo um neun Points verloren.

C hatte keine Raison Solo zu spielen, er sollte lieber B, der seinen Dreyer auch verloren hätte, anlaufen lassen; überdieß war aber auch sein ganzes Spiel sehr unvorsichtig, im fünften Stiche will er bey seinem ohnehin mißlichen Spiele mit dem Cavall schinden, im achten Stiche setzt er auf den Coeur-Zweyer einen so niedrigen Tarok ein, daß A ihn überstechen kann, und Trefle nachgebracht wird, wovon er sonst den König vielleicht gerettet hätte, im zehnten Stiche scheint er diesen Fehler eingesehen zu haben, und begeht nun einen noch größeren, daß er mit dem XXI einen so unbedeutenden Stich nimmt; hätte A eine bedeutende Cavallerie gehabt, so mußte das Spiel weit höher verloren seyn.

Consolation	100
9 Points vierfach	36
	136

XIII.

Dreyer-Volat.

Lage der Karten.

A XIX. XVI. I. Pique: Dame, Achter. Carreau: König, Bube, Dreyer. Trefle: Dame, Bube, Zehner, Siebner. Coeur: Cavall, Bube, Vierer, Zweyer.

B Scüs. XX. XVIII. XVII. XV. XIV. X. VI. V. III. II. Trefle: König. Coeur: König. Pique: Bube, Neuner, Siebner.

C XIII. XII. XI. IX. VIII. VII. IV. Carreau: Dame, Cavall, Zweyer, Aß. Trefle: Cavall, Neuner, Achter. Coeur: Aß, Dreyer.

A tappt, B nimmt mit A und C Genehmigung einen Dreyer; kauft: XXI, Coeur-Dame, Pique-Zehner; legt: Pique-Bube, Neuner, Siebner.

1) Stich: A Trefle-Bube. B König. C Neuner.

2) B XX. C IV. A XVI.

3) B XXI. C VII. A XIX.

4) B XVIII. C VIII. A I.

5) B XVII. C IX. A Trefle-Zehner.

6) B Scüs. C XI. A Coeur-Zweyer.

7) B Coeur-König. C Dreyer. A Vierer.

8) B XV. C XII. A Carreau-Dreyer.

9) B XIV. C XIII. A Trefle-Siebner.

10) B X. C Carreau-Zweyer. A Carreau-Bube.

11) B Coeur-Dame C Coeur-Aß. A Bube.

12) B VI. C Carreau-Aß. A Pique-Achter.

13) B V. C Trefle-Achter. A Pique-Dame.

14) B III. C Carreau-Cavall. A Coeur-Cavall.

15) B II. C Carreau-Dame. A Trefle-Dame.

16) B Pique-Zehner. C Trefle-Cavall. A Carreau-König.

Im Talon lagen: Pique-König, Cavall und Carreau-Vierer. Das einzige Blatt, auf welches bey dieser Lage der Karten ein Stich mit der Pique-Dame zu machen war, der Pique-Zehner, wurde bis zuletzt aufgehoben; da König und Cavall im Talon lagen, C gar keine hatte, konnte A nicht wohl anders, als seine zwey Piques verwerfen, um auf Carreau, das gar nicht gespielt war und wovon er den König besaß, und auf Coeur und Trefle so lange als möglich zu halten, weil man diese beyden Farben beym Spieler gesehen hatte. B beging im siebenten Stiche einen großen Fehler, daß er Coeur-König ausspielte, da C noch Taroks hatte, wäre letzter in dieser Farbe Renonce gewesen, so stach er, und der gehoffte Volat war vereitelt.

B schreibt 500.

XIV.

Vereitelter Solo-Volat.

Lage der Karten.

A Scüs. XXI. XX. XIX. XVIII. XVI. XV. XIV. XII. X. IX. V. IV. Trefle: König. Coeur: König, Cavall.

B XVII. XIII. VIII. VII. II. I. Pique: Dame, Bube, Neuner. Coeur: Dame, Bube, Vierer. Trefle: Dame, Bube. Carreau: Dame, Zweyer.

C XI. VI. III. Carreau: König, Bube, Dreyer, Vierer, Aß. Trefle: Cavall, Zehner, Neuner, Siebner. Pique: König, Zehner, Achter, Siebner.

A kündigt einen Solo an.

1) Stich: A Scüs. B II. C III.

2) A XXI. B VII. C. IV.

3) A XIX. B VIII. C XI.

4) A XVIII. B XIII. C Carreau-Aß.

5) A XX. B I. C Pique-Siebner.

6) A XVI. B XVII. C Carreau-König.

7) B Carreau-Dame. C Bube. A IV.

8) A XV. B Pique-Neuner. C Trefle-Siebner.

9) A Coeur-König. B Vierer. C Carreau-Dreyer.

10) A XII. B Coeur-Bube. C Neuner.

11) A Trefle-König. B Bube. C Neuner.

12) A XVI. B Carreau-Zweyer. C Pique-Zehner.

13) A X. B Pique-Bube. C Achter.

14) A IX. B Pique-Dame. C Trefle-Zehner.

15) A V. B Trefle-Dame. C Cavall.

16) A Coeur-Cavall. B Dame. C Pique-König.

Im Talon lagen: Coeur-Aß, Zweyer, Dreyer. Trefle-Achter. Pique-Cavall. Coeur-Cavall.

A beabsichtigter Volat wurde durch B Besinnung, den Pagat im fünften Stiche wegzuwerfen, vereitelt, denn der sechzehnte Stich mit der Coeur-Dame ist bloß dem glücklichen Zufalle zuzuschreiben; denn A konnte eben so gut eine Trefle oder Carreau gehalten haben. Dadurch wird der beabsichtigte Volat zum simplen Solo. Die Gegenpartey zählt auch zwey Stiche nebst den 6 Points des Talons 21, folglich hat A gewonnen vierzehn Points, macht:

Consolation	100
Vierfach 14 Points	56
	156

XV.

Solo Volat mit vier Königen.

Lage der Karten.

A XII. XI. VI. V. IV. I. Pique: Zehner. Carreau: Dame, Bube, Aß. Coeur: Bube, Zweyer, Aß. Trefle: Dame, Zehner, Achter.

B XVII. XV. X. III. II. Trefle: Cavall, Bube, Neuner. Coeur: Cavall, Dreyer, Vierer. Carreau: Vierer. Pique: Dame, Cavall, Achter, Siebner.

C Scüs. XXI. XX. XIX. XVIII. XVI. XIV. XIII. VIII. VII. Pique: König. Coeur: König, Dame. Carreau: König, Cavall. Trefle: König.

A und B tappen, C spielt Solo.

1) Stich: A Carreau-Bube. B Vierer. C Cavall.

2) C Scüs. A IV. B III.

3) C XXI. A II. B X.

4) C XX. A V. B XV.

5) C XIX. A VI. B XVII.

6) C XVIII. A IX. B I.

7) C XVI. A XII. B Pique-Siebner.

8) C XIV. A Trefle-Achter. B Coeur-Vierer.

9) C Pique-König. A Zehner. B Achter.

10) C Coeur-König. A Zweyer. B Dreyer.

11) C Coeur-Dame. A Aß. B Cavall.

12) C XIII. A Trefle-Zehner. B Trefle-Neuner.

13) C Trefle-König. A Dame. B Bube.

14) C VIII. A Coeur-Bube. B Pique-Cavall.

15) C Carreau-König. A Aß. B Pique-Dame.

16) C VII. A Carreau-Dame. B Trefle-Cavall.

Im Talon liegen: XI. Pique-Bube und Neuner. Trefle-Siebner. Carreau-Zweyer, Dreyer.

C hatte, als er seinen Solo declarirte, wahrscheinlich gar nicht die Absicht, einen Volat zu machen; als aber A zufälliger Weise Carreau anzog, B diese Farbe zugab und C mit dem Cavall den Stich nehmen konnte, zeigte sich erst die Möglichkeit, wenn die Taroks so vertheilt waren, daß der XVII. nur zu Vieren besetzt war. B fehlte, daß er seinen nicht rettbaren Pagat, nicht vor seinem XII. zuwarf, in diesem Spiele änderte es zwar nichts, wir haben aber im vorhergehenden gesehen, von wie wichtigem Einfluß es war.

Solo Volat	1000
Vier Könige	50
	1050

XVI.

Das höchste möglich gewinnbare Spiel.

Lage der Karten.

A Scüs, XXI. XX. XIX. XVIII. XVII. XIV. XIII. XI. VII. I. Pique: König. Trefle: König. Carreau: König. Coeur: König und Dame.

B XVI. XII. X. II. Trefle: Dame, Cavall, Achter, Zehner. Carreau: Cavall, Vierer, Zweyer. Pique: Dame, Neuner. Coeur: Cavall, Aß, Dreyer.

C XV. IX. VIII. VI. V. III. Pique: Cavall, Bube, Zehner. Coeur: Bube, Zweyer, Vierer. Carreau: Dame, Aß, Dreyer. Trefle: Siebner.

A Solo Pagat ultimo.

1) Stich: A Scüs. B II. C III.

2) A XXI. B X. C V.

3) A XX. B XII. C VI.

4) A XVII. B XVI. C VIII.

5) A XIX. B Trefle-Dame. C IX.

6) A XVIII. B Trefle-Achter. C XV.

7) A XIV. B Carreau-Vierer. C Trefle-Siebner.

8) A Pique-König. B Neuner. C Zehner.

9) A Coeur-König. B Dreyer. C Vierer.

10) A Coeur-Dame. B Aß. C Zweyer.

11) A Trefle-König. B Zehner. C Carreau-Dreyer.

12) A XIII. B Carreau-Zweyer. C Coeur-Bube.

13) A Carreau-König. B Cavall. C Aß.

14) A XI. B Coeur-Cavall. C Pique-Bube.

15) A VII. B Trefle-Cavall. C Pique-Cavall.

16) A I. B Pique-Dame. C Coeur-Dame.

Das Gelingen dieses Volats beförderte bloß das glückliche Vertheiltseyn der Taroks; denn stand der XVI in C Hand, so war die Absicht des Spie-

lers vereitelt; da ihn B aber nur dreyfach besetzt hatte, war der Volat gar nicht aufzuhalten.

Im Talon liegen: IV. Pique-Siebner, Achter. Trefle-Bube und Neuner, Carreau-Bube.

Solo Volat . .	1000
Vier Könige . .	50
Tous les trois. .	50
Pagat ultimo angesagt	200
	1300

D.

Abweichungen und besondere Regeln

des

Tarok-Tappens

mit

zwey und vierzig Karten.

Obgleich die Art, mit zwey und vierzig Karten zu spielen, sich rücksichtlich der eigentlichen Regeln von dem Tarok-Tappen mit vier und fünfzig Blättern gar nicht unterscheidet, so verändert doch der Umstand, daß weniger Karten ausgegeben werden, den Gang des Spieles um sehr viel. — In den beyden rothen Farben fehlen die Zweyer, Dreyer und Vierer; in den schwarzen: die Siebner, Achter und Neuner, mithin müssen diese Blätter — falls man es mit zwey und vierzig spielen will, zuvor ganz beseitiget werden.

§. 1.

Da folglich von jeder Farbe drey Blätter weniger sind, ergibt es sich von selbst, daß das Lauern (Schinden) mit dem Könige auf die Dame weit mißlicher wird, indem wohl äußerst

selten die Blätter einer Farbe, in gleicher Anzahl in jeder Hand zu vermuthen sind.

§. 2.

Auch übertrifft diese Weise des Spieles in Hinsicht des Gewinnes und Verlustes, bey Weitem die ursprüngliche, indem der Taroks und Honneurs, verhältnißmäßig gegen die leeren Blätter zu viele sind, dadurch gewöhnlich hohe Spiele heraus kommen, und der Volat unendlich leichter wird, als bey vier und fünfzig Karten.

§. 3.

Endlich hat diese Abweichung von der Regel des ursprünglichen Tarok-Tappens, noch diesen Unterschied, daß man mehrere Abstufungen von Spielen, als: Tapper, Dreyer und Solo annimmt, nähmlich auch Zweyer und Einer, also können die Spieler einander öfter überbiethen. — Bey vier und fünfzig Karten sagt z. B. die Vorhand einen Tapper an, die Mittel- oder Hinterhand einen Dreyer; nun bleibt es zwar erster noch unbenommen, diesen selbst zu spielen; allein sobald das Wort Solo ertönt, hört jedes

weitere Steigern auf. — Mit dem Solo-Ansagen ist es nun zwar bey zwey und vierzig Karten derselbe Fall, allein es sind zwischen diesem und dem Dreyer noch zwey Spiel-Abstufungen. Die Vorhand sagt einen Dreyer (gewöhnlich Préférence genannt) an, die Mittelhand einen Zweyer; die Vorhand will ihn selbst spielen, nun erklärt sich die Mittelhand für einen Einer, auch der wird ihr streitig gemacht, bis sie sich zum Solo entschließt, — oder die Hinterhand steigert in demselben Verhältnisse die Vor- und Mittelhand.

Personen, die nur gewohnt sind, mit vier und fünfzig Karten zu spielen, haben auf diese Weise häufiges Unglück, weil sie die Vorsicht gar nicht kennen, die bey zwey und vierzig Blättern durchaus unerläßlich ist, leichter darein gehen, zu schinden versuchen u. s. w.

Wir würden von dieser Abart des eigentlichen Spieles hier keine Erwähnung gemacht haben, wenn wir nicht aus Erfahrung wüßten, daß sie in Ungarn, Böhmen und Mähren, besonders auf dem flachen Lande viele Anhänger findet, denen hoffentlich diese Anweisung nicht minder will-

kommen seyn wird, als den Spielern mit vier und fünfzig Karten, die, wenn sie in jene Gegenden kommen, doch auch nicht verlangen können, daß man sich überall nach der von ihnen erlernten Weise accomodiren werde.

Die Consolation, der Preis der Honneurs (vier Könige) der Matadors (tous les trois) und des Pagat ultimo ist hierin eben so willkührlich anzunehmen, als in der andern Art, und muß ebenfalls vor dem Anfange des Spieles festgesetzt werden; indeß wird es immer rathsam seyn, einen etwas niedrigern Maßstab anzunehmen, als in dem eigentlichen Spiele zu vier und fünfzig Karten, weil nicht nur — wie schon oben bewiesen wurde — ein gewisses Mißverhältniß zwischen den Hohen und Niedern heraus kommt, sondern auch zwey Abstufungen mehr im Spiele vorhanden sind, deren jede doch auch einen Vorzug im Zählen haben muß.

§. 4.

Beym Tapper begnügt man sich ebenfalls, ohne ihn zu spielen, die Hälfte der, für den Dreyer festgesetzten Consolation aufzuschreiben.

§. 5.

Für den Dreyer (Preference), der sich rücksichtlich des Kaufes und Legens von der Regel des Spieles mit vier und fünfzig Karten nicht unterscheidet, wollen wir die Consolation zu dreyßig annehmen, bey einem Zweyer (Due), wo nur zwey Blätter gekauft und eben so viel verlegt werden, zu fünfzig, bey einem Einer (Uno), wo nur ein Blatt gekauft und verlegt wird, ein hundert und beym Solo, der ebenfalls ohne Kauf und Legen gespielt wird, ein hundert und fünfzig; Preference-Volat drey hundert, Solo-Volat sechs hundert.

§. 6.

Da zwölf leere Blätter aus dem Spiele beseitigt werden, zählt die ganze Karte auch vier Points weniger, mithin sechs und sechzig, drey und dreyßig ist Remis, vier und dreyßig um eines gewonnen.

Die gewonnenen oder verlorenen Points werden im Dreyer doppelt, im Zweyer dreyfach,

im Einer vierfach, im Solo aber sechsfach gezählt.

Willkührlichen Bestimmungen unterliegen: der Werth von vier Königen, tous les trois, schweigender und angesagter Pagat ultimo; eben so die Strafe für das Vergeben der Karten.

§. 7.

Da nur zwölf Blätter ausgegeben werden, gibt man zwey Mahl herum und zwar jedes Mahl — nach zuvor gelegten sechs Karten in den Talon — zwey Mahl drey Karten jedem der Mitspieler, um sich bestens vor allem Vergeben zu bewahren.

In allem Übrigen werden die in der Hauptanweisung bereits gegebenen Regeln auch hier befolgt. — Den Volat haben wir absichtlich geringer angenommen, als in dem Spiele mit vier und fünfzig Karten, wo er doch immer nur ein etwas seltener Fall ist, hingegen hier sehr häufig vorkommt. — Wir werden in den jetzt folgenden Musterspielen am Schluße derselben das mögliche Beyspiel eines contra Volats aufstellen.

XVII.

Einfacher Dreyer, der Remis zählt.

Lage der Karten.

A Scüs, XX. XIX. XIV. XIII. XII. VII. Carreau: König. Coeur: König. Trefle: Zehner. Pique: Dame, Zehner.

B XVIII. VI. IV. II. Coeur: Dame, Cavall, Bube, Aß. Pique: König, Cavall, Bube, Carreau: Dreyer.

C XXI. XVII. XVI. XV. XI. XIX. VIII. Trefle: Dame, Cavall. Carreau: Bube, Aß.

A sagt einen Dreyer an, B läßt ihn gelten,

auch C, weil er aus Mangel an Königen keinen Zweyer spielen kann. *)

1) Stich: A Carreau-König. B Dame. C Aß.

2) A XIV. B XVIII. C VIII.

3) B Coeur-Bube. C IX. A Coeur-König.

4) C Carreau-Bube. A Cavall. B II.

5) B Coeur-Cavall. C XVII. A XIX.

6) A XIII. B IV. C XV.

7) C Trefle-Cavall. A VII. B VI.

8) A XX. B Pique-Cavall. C XXI.

9) C Trefle-Dame. A III. B Coeur-Aß.

10) A V. B Coeur-Dame. C X.

11) C IX. A XII. B Pique-Bube.

12) A Scüs, B Pique-König. C XVI.

Im Talon liegen I Trefle-König und Bube. Der Spieler zählt eben so viel als die Gegenpartey, nähmlich drey und dreyßig, demnach schreibt

*) Kauft: V. III. Carreau-Cavall, legt: Trefle-Zehner, Pique-Dame und Zehner.

Letzte, wenn wir die einfache Consolation zu dreyßig annehmen, 30.

Im siebenten Stiche beging A den Fehler einen zu kleinen Tarok vorzusetzen, den zwar B glücklicher Weise nicht überstechen konnte; um so mehr fehlte B, daß er den Pique-König nicht früher in Sicherheit brachte, als die Coeur-Dame, der Spieler hätte es sodann um eins verloren gehabt, um zwey, wenn im achten Stiche statt des Pique-Cavalls die Coeur-Dame zugeworfen wurde.

XVIII.

Gewonnener Zweyer mit nicht angesagtem Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A Scüs. XXI. XVII. XV. VIII. VI. V. Coeur: Bube. Pique: Dame. Carreau: König. Trefle: König.

B XX. XIX. XVIII. XVI. XII. XI. VII. I. Coeur: König. Pique: König. Trefle: Dame, Carreau: Cavall.

C XIII. IX. IV. III. II. Coeur: Cavall, Aß. Carreau: Aß. Pique: Cavall, Bube. Trefle: Cavall, Zehner.

A kündigt einen Dreyer an, B einen Zweyer, C verhält sich in beyden Fällen ganz passiv. B

kauft: XIV. X. und verlegt: Trefle-Dame, Carreau-Cavall.

1) Stich: A V. B XII. C XIII.
2) C IX. A XV. B XVI.
3) B Coeur-König. C Aß. A Bube.
4) B XVIII. C II. A XXI.
5) A Coeur-Dame. B VII. C Coeur-Cavall.
6) B XIX. C III. A Scüs.
7) Carreau-König. B XI. C Carreau-Aß.
8) B Pique-König. C Bube. A Dame.
9) B XIV. C IV. A XVII.
10) A VIII. B X. C Pique-Cavall.
11) B XX. C Trefle-Zehner. A VI.
12) B I. C Trefle-Cavall. A König.

Im Talon liegen: Carreau-Dame und Bube, Trefle-Bube, Pique-Zehner. B hat das Spiel um 14 gewonnen, und durch A unvorsichtiges Tarokschlagen und unzeitiges Stechen den Pagat ultimo gemacht. Im vierten Stiche mit dem Mond, im sechsten mit dem Scüs, und im neunten mit dem XVII. leere Blätter zu nehmen, und dann nicht mehr stechen können, wenn der Freund aufhört Tarok zu haben, ist äußerst falsch. Durch

sein Invitiren nöthigt er C, Tarok so hoch er kann, nachzuschlagen, und befördert auf diese Weise des Gegners ultimo, statt sich erst Farbenfrey zu spielen.

Consolation Zweyer	50
14 Points dreyfach	42
Pagat ultimo.	100
	192

XIX.

Gewonnener Einzer mit vier Königen.

Lage der Karten.

A XIX. XII. X. VIII. VI. Coeur: Bube, Aß. Pique: Cavall, Bube. Trefle: Dame, Cavall. Carreau: Cavall.

B XX. XVI. XV. XIII. IX. VII. III. I. Coeur: Dame, Cavall. Carreau: Aß. Pique: Dame.

C Scüs, XXI. XVIII. XVII. XIV. XI. V. II. Carreau: König. Trefle: König. Pique: König, Zehner.

A tappt, B sagt einen Dreyer, C hierauf einen Zweyer an. Als B diesen selbst spielen zu

wollen erklärt, sagt C einen Einzer an, den B gut heißt.

Kauf: Coeur-König. Verlegt: Pique-Zehner.

1) Stich: A Pique-Bube. B Dame. C König.

2) C XVII. A XIX. B III.

3) A Carreau-Cavall. B Aß. C König.

4) C XIV. A VI. B XV.

5) B IX. C XVIII. A VIII.

6) C Coeur-König. A Aß. B Cavall.

7) C XI. A XII. B I.

8) A Pique-Cavall. B XX. C XXI.

9) C Trefle-König. A Cavall. B VII.

10) B Coeur-Dame. C II. A Coeur-Bube.

11) C V. A X. B XIII.

12) B XVI. C Scüs. A Trefle-Dame.

Im Talon lagen IV. Carreau-Dame, Bube. Trefle-Dame und Zehner. — Wenn C Solo gespielt hätte, so wäre ihm nicht der vierte König zu Theil geworden. B scheint anfänglich die Absicht gehabt zu haben, den Pagat contra ultimo zu machen; da dieser aber heraus war,

hätte doch C versuchen sollen, seinen Trefle-König zu retten, nähmlich die Farbe sich bringen zu lassen, statt sie selbst anzuspielen, zumahl, weil ihm bereits drey Könige glücklich gegangen waren, und wenig Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, alle vier Farben in einer Hand bey dieser Art des Spiels zu treffen. Zwar war der Trefle-König auf jeden Fall verloren, indeß konnte dieß C nicht wissen, und sollte ihn wenigstens ultimo zu machen suchen.

C hat das Spiel um eilf Points gewonnen.

Consolation	100
Eilf Points vierfach	44
Vier Könige (nach Willkühr)	50
	194

XX.

Einfach gewonnener Solo.

Lage der Karten.

A XX. XVIII. XI. III. II. Carreau: König, Dame, Bube. Coeur: Bube. Pique: Cavall. Trefle: Bube, Zehner.

B Scüs, XXI. XIX. XVII. XVI. XV. XIV. XIII. XII. IV. Pique: König, Coeur: König.

C X. IX. VII. VI. V. I. Trefle: König. Coeur: Cavall, Aß. Carreau: Cavall. Aß. Pique: Dame.

A erklärt einen Dreyer spielen zu wollen, B aber sagt ohne weiters Steigern Solo an.

1) Stich: A Trefle-Bube. B IV. C. Trefle-König.

2) B XII. C I. A XVIII.

3) A Trefle-Zehner. B XIII. C V.

4) B XIV. C VI. A II.

5) B XV. C VII. A XX.

6) A Coeur-Bube. B König. C Aß.

7) B XVI. C XI. A III.

8) B XVII. C X. A XI.

9) B XIX. C Carreau-Aß. A Carreau-Bube.

10) B Pique-König. C Dame. A Cavall.

11) B XXI. C Carreau-Cavall. A Dame.

12) B Scüs. C Coeur-Cavall. A Carreau-König.

Im Talon liegen: VIII. Trefle-Dame, Cavall. Coeur-Dame. Pique-Bube und Zehner.

A hatte bey seiner Karte nicht die mindeste Raison, ein Spiel anzusagen, ihm gebührte bloß das Tappen.

Fehler haben übrigens im Spiele nicht vor-

gehen können, weil B Karte zu entscheidend war. B zählt neun und vierzig, mithin ist das Spiel um sechzehn Points gewonnen.

Solo Consolation	150
16 Points sechsfach	96
	246

XXI.

Gewonnener Dreyer mit angesagtem Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A XXI. XX. XIX. XVIII. XII. XI. VII. II. I. Trefle: Dame. Carreau: Dame, Cavall.

B XIV. XIII. X. IX. VIII. VI. IV. Trefle: König. Carreau: König, Aß. Coeur: Dame. Pique: Bube.

C XVI. XV. V. III. Coeur: König, Bube, Aß. Pique: Dame, Cavall. Trefle: Bube, Zehner. Carreau: Bube.

A sagt einen Dreyer an, den B und C gut heißen; kauft: Scüs, XVII, Pique-König; verlegt: Carreau-Dame, Cavall, Trefle-Dame. — Pagat ultimo.

1) Stich: A XII. B IV. C XV.

2) C Trefle-Bube. A II. B Trefle-König.

3) A XI. B VI. C XVI.

4) C Pique-Cavall. A VII. B Pique-Bube.

5) A XVII. B VIII. C III.

6) A XVIII. B IX. C V.

7) A XIX. B X. C Coeur-Aß.

8) A XX. B XIII. C Trefle-Zehner.

9) A XXI. B XIV. C Coeur-Bube.

10) A Pique-König. B Carreau Aß. C Pique-Dame.

11) A Scüs, B Coeur-Dame. C Carreau-Bube.

12) A I. B Carreau-König. C Coeur-König.

Im Talon liegen: Carreau: Dame, Bube. Trefle-Dame. — Die Gegenpartey zählt eilf, mithin hat es A um zwey und zwanzig Points zwar gewonnen, aber dessen ungeachtet sehr schlecht gespielt; er konnte zwar bey dem Spiele, wie es dieß Mahl vertheilt war, des Taroks XVI wegen keinen Volat machen, allein da er diese Lage nicht kannte, mußte er es der Raison gemäß versuchen;

dann war höchstens ein Stich von der Gegenpartey zu machen; so vergab er deren ganz unnöthiger Weise zwey.

Consolation . .	30
22 Points doppelt . .	44
Pagat ultimo angesagt	100 oder nach Willkühr.
	174.

XXII.

Dreyer-Volat, durch glückliche Vertheilung und Kauf.

Lage der Karten.

A XVI. XI. VIII. V. IV. Carreau: Cavall, Aß. Trefle: Dame, Cavall. Pique: Bube, Zehner. Coeur: Dame.

B XXI. XIX. XVIII. XVII. XV. XIV. XIII. Coeur: König, Cavall. Trefle: Bube. Pique: König, Dame.

C XII. IX. X. VII. VI. III. II. Carreau: König, Bube. Trefle: Zehner. Coeur: Bube. Pique: Cavall.

A tappt, B sagt einen Dreyer an, kauft: Scüs, XX, Trefle-König; legt: Trefle-Bube, Carreau-Cavall, Pique-Dame.

1) Stich: A Pique-Bube. B König. C Cavall.

2) B Scüs. C II. A IV.

3) B XVIII. C III. A V.

4) B XVII. C VI. A VIII.

5) B XIX. C VII. A XI.

6) B XX. C IX. A XVI.

7) B XXI. C X. A Carreau-Aß.

8) B XV. C XII. A Pique-Zehner.

9) B XIV. C Trefle-Zehner. A Coeur-Dame.

10) B Coeur-König. C Bube. A Pique-Bube.

11) B Trefle-König. C Carreau-Bube. A Trefle-Dame.

12) B XIII. C Pique-Cavall. A Carreau-Cavall.

Im Talon liegen: I., Carreau-Dame, Coeur-Aß.

Offenbar hatte B nach seinem unerwartet glücklichen Kaufe noch gar nicht die Absicht, einen Volat zu machen, er scheint vielmehr bloß den Pagat haben fangen zu wollen, den er in A oder C Hand

vermuthete, der aber schlief. Der XVI allein, wenn er statt in A in B Hand stand, vermochte den Volat zu vereiteln; als dieser im sechsten Stiche fiel, war zwar für B kein Zweifel mehr vorhanden, allein er mußte der Raison gemäß Tarok fortschlagen, weil sonst C leicht von einem der ausgespielten Könige die Farbe nicht haben, und mit dem Pagat — wenn er, wie B doch vermuthen mußte, in seiner Hand gewesen wäre — darauf nach Hause gehen konnte. Erst im neunten Stiche überzeugte sich B, daß der Pagat gar nicht vorhanden sey.

B schreibt für den simplen Dreyer-Volat 300 Points.

XXIII.

Solo-Volat durch unzeitigen Figurengeiz der Gegenpartey.

Lage der Karten.

A Scüs, XXI. XX. XIX. XVIII. XVII. XV. XIV. I. Pique: König, Bube. Trefle: König.

B XVI. XIII. VI. III. II. Carreau: Dame, Bube. Coeur: Dame, Cavall, Bube. Trefle: Bube, Zehner. Pique: Scat.

C XII. XI. IX. VIII. VII. V. IV. Pique: Dame, Cavall, Zehner. Coeur: König. Carreau: König.

A sagt als Vorhand Solo an, und legt den Pagat als ultimo auf.

1) Stich: A XVII. B II. C IV.

2) A XVIII. B III. C V.

3) A XIX. B VI. C VII.

4) A XX. B XIII. C VIII.

5) A XXI. B XVI. C IX.

6) A Scüs. B Coeur=Bube. C IX.

7) A XV. B Trefle=Zehner. C XII.

8) A Pique=König. B Trefle=Bube. C Pique=Zehner.

9) A XIV. B Coeur=Cavall. C Pique=Cavall.

10) A Trefle=König. B Coeur=Dame. C Pique=Dame.

11) A Pique=Bube. B Carreau=Bube. C Coeur=König.

12) A I. B Carreau=Dame. C Carreau=König.

Im Talon lagen: X, Carreau=Cavall; Aß, Coeur=Aß, Trefle=Dame, Cavall.

Abermahliges Beyspiel eines, nur durch den unzeitigen Figurenhunger der Gegenpartey gewonnenen Volats. C hatte doch gesehen, daß A Pique und Trefle habe; mit mehreren Farben in der Hand würde er schwerlich einen Solo declarirt haben, mithin war es Raison auf diese beyden

allein zu halten, und seine Könige, die doch nicht zu retten waren, wegzuwerfen; überdieß war ihm bekannt, daß B in Pique Natur=Scat sey, um so mehr Veranlassung für ihn, noch ein Blatt dieser Farbe beym Spieler zu suchen; der ungeachtet des gefallenen XVI sich dann den Volat vergehen lassen mußte.

Solo=Volat . .	600	
Tous les trois . .	50	oder nach Belieben.
Solo Pagat ultimo angesagt . .	300	oder nach Belieben.
	950.	

XXIV.

Seltenes Beyspiel, daß der Spieler von der Gegenpartey Volat wird.

Lage der Karten.

A XX. XII. XI. IX. VIII. IV. I. Trefle: König, Dame. Carreau: Cavall, Bube, Aß.

B XXI. XIX. XVIII. XV. XIV. X. VII. V. Pique: König, Dame, Bube. Trefle: Cavall.

C XVII. XVI. XIII. VI. III. II. Carreau: König, Damé. Coeur: Dame, Cavall, Bube, Aß.

A tappt, B kündigt einen Dreyer an, den A selbst zu spielen erklärt, B und C heißen ihn gut.

A kauft: Coeur-König, Trefle-Bube und Zehner; legt: Carreau-Cavall, Bube, Aß.

1) Stich: A Trefle-König. B Cavall. C II.

2) C Carreau-König. A IV. B V.

3) B X. C XVI. A VIII.

4) C XVII. A XX. B XXI.

5) B Pique-König. C XIII. A IX.

6) C Coeur-Bube. A König. B VII.

7) B XIX. C III. A XI.

8) B XVIII. C VI. A XII.

9) B XIV. C Coeur-Aß. A I.

10) B Pique-Damé. C Coeur-Cavall. A Trefle-Zehner.

11) B Pique-Bube. C Carreau-Dame. A Trefle-Bube.

12) B XV. C Coeur-Dame. A Trefle-Dame.

Im Talon liegen: Scüs, Pique-Cavall, Zehner.

Die Lage der Karten war zwar für A äußerst unglücklich, weil in jeder Hand zwey Farben Scat waren; er rechnete auf einen guten Kauf, allein nur beym Letzten ist ein solcher Mißgriff zu

entschuldigen, auf eine mißliche Karte, wenn bereits zwey gekappt haben, zu kaufen.

Den größten Fehler begeht A im dritten Stiche, wo er mit seinem XX den XVI C nicht nimmt, von diesem Augenblicke ist sein Schicksal entschieden; gleich darauf wird sein XX, den er auf den XVII gibt, vom XXI überstochen, und im neunten Stiche muß er sogar den Pagat zugeben, den er zwar nicht retten, dafür aber doch den Volat vereiteln konnte.

Die Gegenparkey schreibt:

einfachen Dreyer = Volat . . . 300.

Tarok = Tappen

mit

Königrufen.

Einleitung.

Die Gewohnheit des Menschen, allen Dingen nach einiger Zeit neue Gestalten anzupassen, und sich an Abänderungen und künstelnden Zusätzen so lange zu erschöpfen, bis die frühere Originalität ganz verdrängt ist, bewährt sich auch auf eine sehr bemerkbare Weise an unsern Lieblingsspielen. — Sind diese endlich keiner Umformungen mehr fähig, so fehlt es dem rastlos raffinirenden Geiste nicht, bald eine neuere Erscheinung hervorzurufen, die den bisherigen Gegenstand der allgemeinen Theilnahme wieder in Vergessenheit bringt, bis zuletzt auch die spätere Erfindung, dem immerwährenden Gange des Schicksals, oder richtiger zu sagen, des Wechsels hienieden, gehorchend, einer andern Platz macht.

Auch das Tappen, welches ursprünglich aus dem eigentlichen Tarok entstand, und zuerst als »Pagatjagen« mit einigen Abweichungen, dann als Tappen mit sechzehn, und endlich, für Spieler, denen jene Weise nicht Gewinn und raschen Gang genug verbürgt, mit zwölf Karten, nach den zweyerley Grundsätzen, die wir in der vorstehenden Anleitung abgehandelt haben, in vielen Gegenden Epoche machte, blieb davon nicht ausgenommen; für die früheren Verehrer dieses Spieles ist das »Königrufen« an die Tagesordnung getreten, eine Zusammensetzung des Whists und deutschen L'Hombre's (im nördlichen »Solo« genannt) mit dem eben beschriebenen Tappen.

Wahrscheinlich hat der Wunsch, einen oder zwey gute Freunde der gewöhnlichen Spielgesellschaft, die Abende hindurch nicht als müßige Zuschauer sitzen zu lassen, das meiste zu dieser neuen Erfindung beygetragen, die wir hier, da sie einmahl von der launischen Mode eingeführt ist, etwas genauer beleuchten, und ihren, vom Tappen abweichenden Regeln nach, so begreiflich als möglich darzustellen uns bemühen wollen.

§. 1.

Das Königrufen wird ordentlich unter vier, und wenn eine (wie im gewöhnlichen Tappen unter vier Personen) wechselsweise den König macht, auch unter fünf Personen mit vier und fünfzig Karten gespielt.

§. 2.

Die Rangordnung der Karten ist ganz dieselbe wie im gewöhnlichen Tappen, im Gleichen die Honneurs und Matadors.

§. 3.

Da auch im Königrufen sechs Blätter für den Kauftalon beseitiget werden, kommen auf vier Spieler, von den in gleicher Anzahl zu vertheilenden vier und fünfzig Blättern, auf jeden: zwölf statt sechzehn.

§. 4.

Die Karten werden zwey Mahl herum und zwar jedesmahl drey und drey oder zwey Mahl sechs ausgegeben.

§. 5.

Die Vorhand sagt bey schlechten Karten einen Tapper an, bey mittelmäßigen oder einer nicht recht zu trauenden Reizkarte ruft sie einen ihr fehlenden König; bey guten Karten nimmt sie einen Dreyer, und spielt bey vorzüglicher einen Solo.

§. 6.

Auch im Königrufen ist die an manchen Orten im Tappen eingeführte Gewohnheit, die im Talon liegenden Points den Solospieler zählen zu lassen, sehr falsch und gegen alle Raison des Spieles streitend.

§. 7.

Da unter vier zugleich spielenden Personen die Karte weit mehr vertheilt ist, und leicht in jeder Hand eine Renoncefarbe seyn kann, ist begreiflicher Weise das Ansagen eines Dreyers oder Solos mit weit mehr Gefahr des Verlustes verbunden, als im gewöhnlichen Tappen.

§. 8.

Aus diesem Grunde ruft die Vorhand im Besitze einer leidlichen Karte, mit der sie jedoch keinen Dreyer zu spielen wagen darf, einen König auf, gewöhnlich einen, dessen Farbe in ihrer Hand Renonce ist, ihr zu helfen. Jedoch kann es auch bisweilen sehr vortheilhaft seyn, das Scatinel eines aufgerufenen Königs zu behalten und selbst anzuspielen, um sich eher von dem Stande des Helfers zu überzeugen. Tappt die Vorhand, so ist die Reihe des Rufens oder sonstigen Willens anzusagen, an dem zweyten, dem dritten und zuletzt vierten Spieler. Tappen Alle, so schreibt die Vorhand die Hälfte des festgesetzten Consolationsbetrags, unter fünf Spielern aber der jedesmahlige König auf.

§. 9.

Wenn A tappt, B einen König ruft, C aber einen Dreyer ansagt, und D alles genehmigt, so hat der Dreyer vor dem Rufe den Vorzug, eben sowohl als der Solo über jenen; jedoch bleibt es der Vorhand nach einem vereitelten Rufe unbe-

nommen, den angesagten Dreyer von B, C oder D selbst zu spielen; nie aber einen Solo, wenn sie zuvor getappt oder gerufen hätte, weil dabey augenscheinlich nur die Absicht zum Grunde läge, mit einer sehr schlechten Karte, vielleicht wenig Taroks und viel Schmierblättern, das schöne Spiel eines andern zu verderben, oder überhaupt, wie man zu sagen pflegt, recht anlaufen zu lassen.

§. 10.

Da der Besitzer des aufgerufenen Königs zwar zum Vortheile des Rufers agiren muß, sich aber weder mündlich noch durch Zeichen eher zu erkennen geben darf, als es der Gang des Spieles mit sich bringt, geräth natürlich der Rufer in eine sehr genirte Lage, so lange er seinen Helfer nicht kennt, zumahl wenn die andern beyden Gegner sich hüthen, die Farbe des aufgerufenen Königs anzuspielen, um den Rufer so lange als möglich in seiner Ungewißheit zu lassen.

§. 11.

Da der Rufer unglücklicher Weise einen König wählen könnte, dessen ganze Farbe sich entweder in des Helfers Hand befindet, oder zum Theil im untern Talon schläft, oder auch nur Einer der Gegner, wenn nicht Beyde, keine hat, versteht es sich von selbst, daß der Spieler, ohne im Besitz eines der höchsten Stecher zu seyn, vernünftiger Weise nicht rufen soll, indem seine Gegner, falls der Eine oder der Andere in eben derselben Farbe Renonce wäre, keine Anstrengung unterlassen würden, dem Rufer, durch so hohe Taroks als möglich, den verlangten König zu entreißen, der als ein besonderes Honneur im Verlust gerechnet wird.

§. 12.

Träfe der Fall ein, daß der Spieler einen König aufrufte, den, wie es wohl bisweilen geschieht, er selbst, ohne es zu wissen, in der Hand hat, weil er übersehen wäre, so gilt es eben so, wie im angesagten Dreyer; denn die bey jedem Spiele nöthige Aufmerksamkeit duldet weder einen Widerruf, noch die Zurücknahme einer einmahl ausgespielten oder zugeworfenen Karte; — letztes nur in dem einzigen Falle, daß man eine.

*

Farbe verläugnet hätte, in deren Besitz man sich nach genauerer Durchsicht findet.

Demnach würde der Spieler bey Bemerkung seines Irrthums am besten thun zu schweigen, und mit der Hoffnung ruhig fortzuspielen, vielleicht aus der getäuschten Erwartung seiner drey Gegner, von denen keiner den Helfer errathen kann, einen Vortheil zu ziehen.

§. 13.

Derselbe Fall tritt ein, wenn ein solcher aufgerufener König in den drey untern Blättern des (liegen gebliebenen) Talons schliefe, was der Spieler oft erst gegen das Ende der Taille wahrnehmen kann, wenn zuletzt einer der Gegner genöthigt wird, aus Mangel einer andern Farbe, die des gerufenen Königs zu bringen, und dieser jetzt nirgends zugeworfen wird.

§. 14.

Geht der aufgerufene König verloren, daß er von den Gegnern genommen würde, so zählt er nicht fünf, sondern zwanzig, dreyßig bis vierzig Points, je nachdem man höher oder niedriger spielt, was, wie Consolation, Honneurs, Pagat ultimo u. s. w. zuvor bestimmt wird. — Daher muß der Besitzer des aufgerufenen Königs, wenn wirklich seine Farbe angespielt ist und der Rufer nicht in der Hinterhand ist, sich hüthen den König zuzuwerfen, wenn mehrere Blätter dieser Farbe in seiner Hand es wahrscheinlich oder gar gewiß machen, daß die Gegenpartey stechen werde. Z. B. A hat den Pique-König gerufen, den C hat; A spielt selbst Pique, um seinen Helfer zu erfahren, B bekennt und C, der sechs Piques hat, gibt nicht den König sondern kleine Figuren zu, weil D auf jeden Fall stechen muß, da die Farbe nur acht Blätter zählt. — Nun müssen die Gegner in Taroks geschwächt werden um den König frey zu bekommen oder ihn gelegentlich zu schmieren.

§. 15.

Ehe der Gang des Spiels bey dem Aufrufen eines Königs bereits verrathen hat, welche Personen Gegner oder Freunde sind — da diese keineswegs der Platz sondern die Karte bestimmt, und der Helfer, ohne Wissen des Spielers, die-

sem links, gegenüber oder rechts sitzen kann, nimmt jede Person die gemachten Stiche für sich ein und vereinigt sie erst beym Ende der Taille mit denen des Helfers oder Freundes, mit dem man gemeinschaftlich gegen die beyden Andern agirt hat.

§. 16.

Die Honneurs oder Matadors, welche der Spieler und der Helfer, oder die beyden Gegner gemeinschaftlich haben, schreiben sie auch gemeinschaftlich, das heißt: ein Jeder von ihnen die Hälfte des dafür festgesetzten Betrages, wenn auch A drey Könige und C, sein Helfer, nur einen gehabt hätte, oder B den Pagat und D, Mongue (Mond) und Scüs beysammen.

Gelten demnach vier Könige oder tous les trois fünfzig, so schreiben beyde Freunde in einem dieser Fälle fünf und zwanzig. — Hat aber Einer der Spieler vier Könige oder tous les trois in der eigenen Hand vereinigt, so schreibt er sich den bestimmten Betrag allein gut, ohne den Helfer davon einen Antheil nehmen zu lassen, vorausgesetzt, daß er diese Honneurs oder Matadors

nicht etwa in der Vorhand, wie wir in der Anleitung zum gewöhnlichen Tarok-Tappen §. 51. gezeigt haben, verpaßt hat.

§. 17.

Die in manchen Gesellschaften angenommene Gewohnheit, zehn Taroks, jedoch nur im Dreyer oder Solo (oder auch bey einem Königrufen, wenn sie in einer Hand stehen), als Honneur gelten zu lassen, rechtfertigt sich in dieser Art des Spieles, in welcher die Karten unter mehrere Individuen vertheilt sind, mithin weit seltener zusammenkommen, weit eher als in dem bloßen Tarok-Tappen unter drey Personen. Jedoch versteht sich von selbst, daß der Betrag solcher neu geschaffenen Honneurs geringer seyn müsse, als jene der vier Könige oder der tous les trois. Wenn diese beyden letzten fünfzig oder sechzig gelten, dürfen die zehn Taroks — um ein richtiges Verhältniß, die Hauptbasis jedes vernünftigen Commerzspieles, zu erhalten — nur mit zehn und zwölf Points bezahlt werden.

§. 18.

Das im vorhergehenden Paragraphe Gesagte gilt auch von den Matadors und Königen mitsammen vereinigt, die man gleichfalls an einigen Orten als Honneurs zählt; z. B. zwey Matadors und ein König, oder zwey Könige und ein Matador — drey; drey Könige und ein Matador vier; zwey Matador und drey Könige, fünf Honneurs. Allein, selbst diese fünf creirten Honneurs dürfen weder in einer, noch weniger aber in zwey Händen stehend, so viel zählen als tous les trois oder geborene vier Könige.

§. 19.

Hingegen gilt der Pagat ultimo, in jedem Falle, sowohl beym Königrufen, als im Dreyer und Solo, angesagt oder schweigend — selbst gemacht oder contra — stets den ausgemachten ganzen Betrag; auch im bloßen Königrufen für den Spieler sowohl als den Helfer, eben so gut als der contra ultimo, jedem der beyden Gegner; weil man billiger Weise ein geschicktes Mitwirken für die Erreichung des Zwecks

von Seite des Helfers annehmen muß, selbst dann, wenn dessen Karten die Absicht des Spielers noch so wenig begünstigten, wofür er auch statt zu gewinnen, von jedem der beyden Gegner den ganzen Betrag sich zum Nachtheil schreiben läßt.

§. 20.

Obschon beym Königrufen eben so viele Karten wie im Tarok-Tappen unter die Spieler, nur mit dem Unterschiede, hier an drey, jeden zu sechzehn, dort an vier Theilnehmer jeden zu zwölf — ausgegeben werden, und in der Taille auch dieselben Blätter mit dem nähmlichen Preiswerthe enthalten sind, so findet doch in der Art des Zählens eine Abweichung statt, indem jedes Blatt nach seinem eigentlichen Werthe ohne Abzug, nicht wie im Tappen mit einer Abweichung von ein oder zwey Points in der Zusammensetzung, gezählt wird. Demnach gilt ein Stich mit König, dann Bube und Mond 16 Points; Cavall, Pagat und zwey leere Blätter 10. 4 Taroks 4 rc. weil jede einzelne Karte, die nicht Figur oder Honneur ist, für ein Point gerechnet wird. Das Spiel enthält auf diese

Art ein hundert und sechs Points; drey und fünfzig derselben betragen Remis und vier und fünfzig geben es um eines gewonnen.

§. 21.

Das Rufen eines Königs steht rücksichtlich des Consolationsbetrages, wie auch der, gleichfalls hier doppelt zu rechnenden, gewonnenen oder verlornen Points, mit dem Dreyer in ganz gleichem Verhältnisse, nur mit dem Unterschiede, daß bey letztem Gewinn oder Verlust den Spieler allein trifft, bey jenem aber zugleich den Helfer, nähmlich jeden die Hälfte.

Daß übrigens der Dreyer den Vorzug des Spielens vor jedem Königrufen geltend mache, haben wir bereits §. 9. bemerkt.

§. 22.

Das sogenannte Schinden, oder richtiger zu sagen: das Lauern eines Königs auf die Dame, ist in dieser neuern Art des Tarok-Tappens durchaus nie anzurathen, weil überhaupt nur acht Blätter von einer Farbe im Spiele sind, und sich nicht wohl annehmen läßt, daß diese unter vier

Theilnehmer ganz gleich vertheilt, nähmlich in jeder Hand zwey befindlich seyn sollten. — Hat der Spieler selbst drey Karten von einer Farbe, so sagt ihm die mindeste Überlegung, daß ein glückliches Lauern offenbar unmöglich sey, indem beym zweyten Mahle schon, das Blatt Tarok kosten muß.

Ganz ein Anderes ist es aber, wenn der Spieler bereits alle Taroks abgefordert hat, und zuletzt eine Farbe bringt, die er zufälliger Weise mit einem Gegner zusammen hat, während die beyden andern darin Renonce sind, und ihrer Taroks beraubt, das Heil im Schmieren suchen; in solch einem Falle halte man so lange als thunlich, und steche erst mit der niedern, wenn man nicht eine ganze ununterbrochene Sequenz-Cavallerie hat, wo man dann natürlich die Höchsten zuerst in Sicherheit zu bringen, bedacht seyn muß.

§. 23.

So sehr auch diese neuere Art des Tarok-Tappens auf die früher behandelte gegründet ist, und mit dieser überein kommt, so macht doch der

Umstand, daß vier Theilnehmer sind, das Spiel für jeden derselben weit intriguanter und schwieriger, da es, besonders bey einem Königruf nicht so leicht gelingt, den Feind in die Mitte zu bekommen und durch geschicktes Farbenspielen seine Schwäche zeitig zu entdecken und bey dieser mit der, unter solchen Umständen schon geborgenen Hinterhand, gemeinschaftlich fest zu halten. — Daher geht auch der Pagat weit öfter als im gewöhnlichen Tappen verloren, daß ihn der Inhaber nicht nach Hause bekommt.

Ohne uns darüber in weitläufige, Anfängern doch größtentheils unverständliche, und unmöglich auf so mancherley denkbare Fälle passende Regeln einzulassen, verweisen wir unsere Leser auf ein aufmerksames Durchgehen der beygefügten Musterspiele und ihrer sie begleitenden Anmerkungen, die zugleich eine praktische Belehrung gewähren können, ohne die alle Theorien von keinem sonderlichen Erfolge sind.

Schlüßlich bemerken wir nur noch, daß alle übrigen, hier nicht besonders ausgesprochenen Grundsätze des Königrufens, mit denen des gewöhnlichen Tarok-Tappens mit vier und fünfzig Karten vollkommen übereinstimmen.

Der gütige Beyfall, mit welchem die erste Auflage der Anleitung zum Tarok-Tappen überhaupt, besonders aber in Rücksicht jener sechs, auf jedes Spiel paßenden Eingangsregeln aufgenommen wurde, veranlaßt uns, ehe wir zu den versprochenen Musterspielen schreiten, noch folgende Bemerkungen hinzuzufügen, die uns fast die tägliche Erfahrung als nicht minder empfehlenswerth gezeigt hat, und auf die wir um so mehr aufmerksam machen zu müssen glauben, weil sonst nur selten diejenigen, welche am häufigsten gegen sie verstoßen, ohne eine, doch immer unangenehme, Rüge am Spieltische selbst, ihre Fehler einsehen oder erfahren.

§§.

Zum ordentlichen Mischen der Karten gehört sowohl als zum Geben eine gewisse Fertigkeit und Einübung, die sich Männer von gutem Ton, früher als in der Spielgesellschaft

eigen machen sollten; denn nichts ist für den Mitspielenden wie für den Zuschauer langweiliger anzusehen, als ein ungeschicktes, tölpelhaftes Umgehen mit dem Talon, oder plumpes Übereinanderstopfen der Karten beym Mischen, wodurch diese nicht nur leicht an ihren Ecktheilen beschädigt und folglich kennbar werden, sondern auch das öftere Herausfallen und Umwerfen eines Blattes, wodurch mindestens das Spiel aufgehalten wird, schon Verdruß und Unzufriedenheit jedes Mitspielers an einem öffentlichen Orte erregen, in einer anständigen Privatgesellschaft aber eben nicht die schmeichelhafteste Meinung über unsern Umgang mit Personen aus der großen Welt erwecken.

§§.

Man versuche daher, ehe man sich, vielleicht zum ersten Mahle, auf ein Kartenspiel einläßt, folgende sehr leichte und ziemlich sichere Methode des Mischens und Gebens:

Den ganzen Kartentalon halte man der Länge nach in der linken Hand und nehme

mit der rechten ungefähr die untere Hälfte davon hinweg, welche man sodann durch ein schnelles Abschieben mit dem rechten Daume, einzeln oder paarweise in die verschiedenen Querzwischenräume der locker gehaltenen oberen Hälfte wieder in die linke Hand spedirt, und mit dieser zuvor eingeübten Manipulation zwey, höchstens drey Mahl fortfährt, worauf die Karte gewiß sehr gut unter einander gemischt seyn wird.

Nachdem der Geber gehörig gemischt hat, legt er das ganze Kartenspiel auf den Tisch, damit der Gegner ordentlich abheben, oder, nach seiner Willkühr, die Karten sogleich von oben herab verlangen kann.

Hat der Mitspieler abgehoben, so setzt der Geber den inzwischen auf dem Tische ruhig liegen gebliebenen Rest, auf den vom Gegner abgehobenen Theil.

§§.

Nie darf in einem anständigen Spiele, weder vom Geber noch vom Abheber oder

einem andern Theilnehmer, die unterste Karte angesehen werden. Dieser nur in Hazardspielen, mit denen wir jedoch nichts zu thun haben wollen, eingeführte Gebrauch wäre in einem Commerzspiele äußerst unschicklich. Geschähe es dessen ungeachtet, vielleicht wider Willen, so müßte frisch gemischt und nochmahls abgehoben werden.

§§.

In Spielen, in welchen Kreide gebraucht wird, hüte man sich die Finger damit zu beflecken, weil dieß die Karten sogleich rauh und dadurch leicht kenntlich macht.

§§.

Die Unschicklichkeit, erst den Daumen und Zeigefinger an der Zunge vor dem Geben, Mischen und Ausspielen zu benetzen, würden wir gar nicht erwähnen, wenn sie nicht leider so vielen Menschen, denen man sie ihrer äußeren Verhältnisse wegen am wenigsten zutrauen sollte, eigen wäre. In anständigen Häusern, wo man nur mit neuen Karten bedient wird, ist sie ohnehin über-

flüßig und Zweckverfehlend, denn diese häßliche, nur von der Bierbank herrührende Gewohnheit benimmt sogleich den Karten an der benetzten Stelle den angeglätteten Glanz, macht sie rauh, fleckig und dadurch in Kurzem alle kennbar.

§§.

Anfänger pflegen insgemein zur Übung in einem Spiele, das sie recht gut zu erlernen wünschen, ihres Gleichen aufzusuchen, thun aber darin äußerst unrecht, indem sie durch die Scheu vor wirklichen Meistern nie die wesentlichen Feinheiten eines Spieles kennen lernen, und entweder immer oder wenigstens doch weit länger Stümper bleiben werden, als wenn sie gleich den entgegen gesetzten Weg einschlügen. Ein kleines Lehrgeld muß man in allen, außer den Hazardspielen, zahlen, welche letzte nicht selten die sonderbare Eigenheit äußern, junge unerfahrne Leute, die noch gar keinen Begriff von ihnen haben, und sich zum ersten Mahle an sie wagen, im Anfange durch außerordentliches Glück zu begünstigen.

Eben dieß ist aber die gefährlichste Tücke der launenhaften Göttinn, durch die ihr um so eher die Verführung so manches, von seinem Glück schon zu weit ausreichenden Planen berauschten Neulings gelingt, und sie leider um so zahlreichere unglückliche Opfer ihres gar so leicht verblendenden Eigensinns macht.

Hat man sich nun aber vorgenommen, irgend ein beliebtes, vielleicht eben erst von der Mode eingeführtes Gesellschaftsspiel recht gründlich und vollkommen zu erlernen, was allerdings etwas mehr sagen will, als die Hauptregeln zwar gut zu kennen, aber den rechten Augenblick der Anordnung oder Abweichung von ihnen noch nicht zu unterscheiden wissen, so bestimme man gleich eine verhältnißmäßige Summe, die man für diesen Zweck, ohne sich wehe zu thun, verwenden kann, und verliere diese lieber an den besten Spieler den man kennt, in zwölf oder vierzehn Abenden, als daß man, bisweilen gegen noch größere Stümper, sein Geld nach und nach verspielt, und am Ende, wenn man es sich auch nicht selbst gestehen will so wenig gelernt hat, daß ein jeder guter

Spieler ein solches zufälliges Zusammentreffen in einer Gesellschaft als eine Verderbung des ganzen Abends bedauern muß.

Hat man aber Gelegenheit, mit einem Meister zu spielen, so schenke man, um das Lehrgeld nicht wieder fruchtlos auszugeben, dessen Maximen die genaueste Aufmerksamkeit und frage, allenfalls nach Beendigung der Parthie, als wißbegieriger Anfänger, der die Meisterschaft des Gegners ehrt, um die Ursachen eines, vielleicht hier und da unerklärlichen Verfahrens. Wirklich gute Spieler werden sich durch eine solche Achtsamkeit geschmeichelt fühlen, und sehr gern sich als bereitwillige Erklärer ihrer bisweilen versteckt gewesenen Absichten und feinern Plane zeigen.

Musterspiele

zum

Tarok-Tappen mit Königrufen.

I.

Einfach gewonnener Ruf.

Lage der Karten,

A Scüs. XXI. XIX. XIII. IX. Trefle: König, Bube. Carreau: Cavall, Zweyer. Coeur: Dreyer, Vierer. Pique: Siebner.

B XX. XVII. XVI. IV. III. I. Trefle: Dame, Cavall, Achter. Coeur: Cavall, Bube. Pique: Dame.

C XVIII. XII. XI. VI. Carreau: König, Dame, Vierer, Aß. Trefle: Zehner. Pique: Cavall, Neuner. Coeur: Aß.

D XV. X. VIII. VII. Pique: König, Bube, Zehner. Coeur: Dame, Zweyer. Trefle: Neuner, Siebner. Carreau: Dreyer.

A erklärt den Talon ansehen zu wollen, und kauft mit der andern Genehmigung: V. II.

Coeur-König, verlegt: Carreau-Cavall, Zweyer, Pique-Siebner und ruft: Pique-König.

1) Stich: A Coeur-König. B Cavall, C Aß. D Zweyer.

2) A Coeur-Dreyer. B Bube. C VI. D Dame.

3) C Carreau-König. D Dreyer. A XXI. B III.

4) A Coeur-Vierer. B IV. C XI. D XV.

5) D Pique-König. A Scüs. B Dame. C Neuner.

6) A XIII. B I. C XVIII. D VII.

7) C Carreau-Vierer. D VIII. A XIX. B XX.

8) B XVII. C XII. D X. A II.

9) B Trefle-Achter. C Zehner. D Siebner. A König.

10) A Trefle-Bube. B Dame. C Carreau-Dame. D Trefle-Neuner.

11) B XVI. C Pique-Cavall. D Zehner. A V.

12) B Trefle-Cavall. C Carreau-Aß. D Pique-Bube. A IX.

Im Talon liegen: XIV. Carreau-Bube. Pique-Achter.

A und D zählen: 65 Points, mithin haben sie das Spiel um 11 gewonnen; gelten die kleinen Honneurs, so zählen sie deren fünf.

Bemerkungen.

Ungeachtet weniger Taroks, ist doch A Karte sehr gut und wird durch einen ungemein glücklichen Kauf noch so verbessert, daß er äußerst vortheilhaft legen kann. Hätte er statt Pique, Carreau-König gerufen, so mußte er das Spiel bedeutend höher gewinnen, wobey überdieß der Pagat des B in Gefahr gerathen wäre.

Übrigens geht das Spiel seinen ruhigen und ordentlichen Gang ohne große Fehler vor sich; denn daß B auf A Tarokschlagen im 6. Stiche den Pagat auf den XIII gab, rechtfertigt sich nicht allein durch den Erfolg, sondern war auch aller Raison gemäß, da A im 3. Stiche durch das Vorsetzen des Mongues auf den Carreau-König den Scüs verrieth; konnte demnach C jetzt nicht stechen, so war es später um so weniger denkbar.

II.

Gewonnener Ruf.

Lage der Karten.

A XV. XI. IX. V. III. Coeur: König, Cavall, Vierer, Aß. Trefle: Zehner. Carreau: Aß, Dreyer. Pique: Scat.

B Scüs. XX. XIX. XVII. X. I. Carreau: König, Bube, Zweyer. Pique: Cavall, Zehner. Trefle: Dame. Coeur: Scat.

C XXI. XVIII. XVI. XIV. XIII. IV. Coeur: Dame, Bube, Dreyer, Zweyer. Pique: Neuner. Carreau: Vierer. Trefle: Scat.

D VIII. VII. VI. II. Pique: König, Dame, Bube, Achter. Carreau: Dame. Trefle: Cavall, Bube, Neuner. Coeur: Scat.

A tappt, B erklärt, den Talon nehmen zu wollen, und kauft mit der Andern Genehmigung: Trefle-Achter und Siebner, Pique-Siebner; verlegt: Trefle-Dame, Achter und Siebner und ruft Coeur-König.

1) Stich: A Coeur-König. B XIX. C Coeur-Zweyer. D II.

2) B Pique-Cavall. C Neuner. D Achter. A III.

3) A Coeur-Cavall. B XX. C Dreyer. D VI.

4) B Pique-Zehner. C XVI. D Bube. A V.

5) C Carreau-Vierer. D Dame. A Aß. B König.

6) B Pique-Siebner. C XVIII. D König. A IX.

7) C Coeur-Bube. D VIII. A Vierer. B X.

8) B XVII. C XXI. D VII. A XI.

9) C Coeur-Dame. D Trefle-Neuner. A Coeur-Aß. B I.

10) B Carreau-Bube. C XIV. D Pique-Dame. A Carreau-Dreyer.

11) C IV. D Trefle-Bube. A Trefle-Zehner. B Scüs.

12) B Carreau-Zweyer. C XIII. D Trefle-Cavall. A XV.

Im untern Talon liegen XII. Trefle-König, Carreau-Cavall; aber dessen ungeachtet hat B das Spiel um 21 Points gewonnen und zählt mit A gemeinschaftlich vier Honneurs.

Bemerkungen.

B kommt es sehr gut zu statten, daß der gerufene König bey der Vorhand steht, er folglich schon beym ersten Ausspielen aus seiner Ungewißheit kommt; sonst wäre das Spiel um so schwieriger, da der Kauf nicht nur äußerst schlecht ist, sondern überdieß noch jeder Spieler einen Scat hat.

Von B ist es eine große Unvorsichtigkeit statt des Scüs mit dem XIX auf A König zu gehen, denn stand der Mond nicht in C sondern D Hand, so würde unfehlbar das Spiel eine ganz andere Wendung erhalten haben und verloren gegangen seyn.

III.

Verlorner Ruf.

Lage der Karten.

A XII. X. IX. VII. Trefle: Cavall, Zehner, Neuner, Siebner. Pique: Dame, Cavall, Zehner, Neuner. Coeur und Carreau: Scat.

B XIX. III. Pique: Bube, Achter, Siebner. Coeur: König, Cavall, Bube, Vierer. Trefle: Dame, Bube. Carreau: Aß.

C Scüs, XVI. XIV. XI. V. II. I. Carreau: Bube, Zweyer, Dreyer, Vierer. Trefle: König.

D XXI. XX. XVIII. XVII. XV. XIII. IV. Carreau: König, Dame. Coeur: Zweyer, Dreyer. Pique: König.

A tappt, B läßt es gut seyn, C verlangt den Talon und D genehmigt es. — C kauft: VI

Trefle-Achter, Coeur-Aß; verlegt: Coeur-Aß, Carreau-Bube, Vierer; ruft Coeur-König.

1) Stich: A Pique-Cavall. B Achter. C II. D König.

2) C XIV. D XVII. A VII. B XIX.

3) B Coeur-König. C Sciis. D Zweyer. A IX.

4) C Trefle-König. D IV. A Zehner. B Bube.

5) D Coeur-Dreyer A X. B Cavall. C XI.

6) C XVI. D XVIII. A XII. B III.

7) D Carreau-König. A Pique-Dame. B Carreau-Aß. C Dreyer.

8) D Carreau-Dame. A Trefle-Siebner. B Coeur-Bube. C Carreau-Zweyer.

9) D XIII. A Pique-Neuner. B Trefle-Dame. C V.

10) D XXI. A Trefle-Cavall. B Pique-Siebner. C I.

11) D XX. A Trefle-Neuner. B Coeur-Vierer. C VI.

12) D XV. A Pique-Zehner. B Bube. C Trefle-Achter.

Im Talon liegen: VIII. Coeur-Dame; Carreau-Cavall. C zählt 36 Points und hat mithin das Spiel um 17 verloren, vier Honneurs.

Bemerkungen.

C trug sich offenbar mit der Hoffnung, seinen Pagat ultimo machen zu können, hütete sich jedoch weislich ihn anzusagen. Zum Unglück stehen die Taroks und Hauptstecher in D Hand, an dem er, wenn er statt des ohnmächtigen Coeur-Königs den Pique-König gerufen hätte, einen bedeutenden Freund, so aber einen sehr zu fürchtenden Gegner fand, der ihn im 10. Stiche zwingt auf den Pagat zu resigniren. Es war sehr lobenswerth von C, diesen jetzt, obgleich er noch den VI in der Hand hatte, zuzugeben, weil, wenn D im 11. Stiche Trefle spielen konnte, C diese Farbe bekennen mußte, und er auf diese Art den unerrettbar verlorenen Pagat, wider Willen ultimo aufheben mußte.

IV.

Gewonnener Dreyer mit Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A X. VII. III. Coeur: König, Bube, Vierer. Pique: Dame, Neuner, Siebner. Carreau: Cavall, Aß. Trefle: Dame.

B Scüs. XIX. XIV. XI. VIII. Trefle: König, Achter, Siebner. Coeur: Dame, Aß, Dreyer. Carreau: Vierer.

C XXI. XX. XVIII. XVII. XV. XIII. IX. V. I. Trefle: Cavall, Neuner. Carreau: König.

D XII. VI. IV. II. Pique: König, Cavall, Bube, Zehner. Carreau: Dreyer, Zweyer. Trefle: Bube, Zehner.

A tappt, B will den Talon nehmen, aber C declarirt einen Dreyer und D paßt. C kauft XVI. Coeur-Cavall, Zweyer, und legt: Trefle-Cavall und die gekauften zwey Coeur, sagt den Pagat ultimo an.

1) Stich: A Coeur-König. B Dreyer. C XV. D II.

2) C XIII. D IV. A III. B XIV.

3) B Trefle-König. C Neuner. D Bube. A Dame.

4) B Trefle Achter. C IX. D Zehner. A X.

5) A Carreau-Aß. B Vierer. C König. D Zweyer.

6) C XVI. D VI. A VII. B XIX.

7) B Coeur-Dame. C XVII. D XII. A Vierer.

8) C XVIII. D Carreau-Dame. A Coeur-Bube. B Scüs.

9) B Coeur-Aß. C V. D Pique-Zehner. A Pique-Siebner.

10) C XX. D Pique-Cavall, A Neuner. B VIII.

11) C XXI. D Pique-Bube. A Carreau-Cavall. B XI.

(12) C I. D Pique-König. A Dame. B Trefle-Siebner.

Im Talon liegen: Carreau-Bube, Dreyer, Pique-Achter. C hat sein Spiel um 11 Points gewonnen.

Bemerkungen.

B erhielt mit seiner Karte augenscheinlich die Hoffnung, den angesagten Pagat ultimo zu fangen; denn bey wenigen Taroks wäre es ein großer Fehler gewesen, durch mehrmahliges Coeur-bringen seine Freunde mitzuschwächen; da er aber der Einzige ist, der allenfalls C noch die Spitze biethen kann, setzt er, sich nur nach seiner Karte benehmend, alle weitere Rücksichten bey Seite, und sucht C zu treffen.

Die Pique-Farbe schlief durch das ganze Spiel, indem sie in keine andere Thätigkeit als zum Schmieren kam.

Hätte A im fünften Stich statt C Farbe zu treffen, Pique gezogen, so wurde zwar der Pagat ultimo nicht aufgehalten, aber das Spiel konnte eine andere Wendung bekommen, und für C verloren enden.

V.

Verlorener Dreyer mit angesagtem Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A Scüs. XVI. XV. XIV. X. IV. III. Coeur: Bube, Zweyer, Aß. Pique: König. Carreau: Dame.

B V. Trefle: König, Zehner. Pique: Cavall, Bube, Zehner, Siebner. Carreau: Cavall, Bube, Dreyer. Coeur: Dame, Dreyer.

C IX. VIII. VII. Carreau: König, Vierer, Aß. Trefle: Dame, Bube, Neuner, Achter. Pique: Dame, Achter.

D XXI. XX. XIX. XVIII. XVII. XII. XI. VI. II. Coeur: König. Trefle: Cavall. Siebner.

A sagt einen Dreyer an, kauft: XIII. I. Coeur-Vierer; legt: Carreau-Dame, Coeur-Bube, Vierer. Pagat ultimo.

1) Stich: A XIII. B V. C VII. D XVII.

2) D Coeur-König; A Zweyer. B Dame. C VIII.

3) C Trefle-Achter. D Siebner. A III. B Zehner.

4) A XIV. B Trefle-König. C IX. D XVIII.

5) D Trefle-Cavall. A XV. B Pique-Siebner. C Trefle-Neuner.

6) A Coeur-Aß. B Dreyer. C Carreau-König. D II.

7) D XX. A IV. B Carreau-Cavall. C Trefle-Dame.

8) D XIX. A X. B Pique-Cavall. C Pique-Dame.

9) D VI. A XVI. B Carreau-Dreyer. C Pique-Achter.

10) A Pique-König. B Bube. C Trefle-Bube. D XXI.

11) D XII. A Scüs. B Pique-Zehner. C Carreau-Aß.

12) A I. B Carreau-Bube. C Carreau-Vierer. D XI.

A zählt nicht mehr als 29 Points, mithin

hat er sein Spiel um 24 und den angesagten Pagat ultimo verloren.

Bemerkungen.

Ist irgend ein Spiel geeignet, bey dem Empfänger die gerechteste Hoffnung zu erregen, zugleich aber die so häufigen Sonderbarkeiten in der Lage der Karten beym Tarok-Tappen, ganz vorzüglich unter vier Personen recht anschaulich zu machen, so ist es unstreitig das eben dargestellte, welches A nach einem sehr guten Kauf unter andern Umständen um zwölf Points gewinnen, und den angesagten Pagat ultimo machen konnte, indeß er jetzt Beyde verliert, und ersteres gar um 24 Points; allein es ist auch ein äußerst seltener Fall, daß man unter zwey Personen nicht mehr als vier Taroks vertheilt findet, wie dießmahl B und C hatten, die noch überdieß durch ihr beständiges Schmieren aller Zählblätter zum Nachtheil des A die Größe des Verlustes um so bedeutender machen.

VI.

Solo.

Lage der Karten.

A VII. II. Pique: Dame, Neuner, Achter. Coeur: Cavall, Dreyer, Vierer. Trefle: Bube, Siebner. Carreau: Dreyer, Vierer.

B IX. VIII. VI. IV. Trefle: Dame, Caball, Zehner, Neuner. Coeur: Bube, Aß. Carreau: Dame. Pique: Cavall.

C XIX. XVII. XIV. XII. XI. X. I. Coeur: König, Dame. Pique: König, Zehner. Carreau: Bube.

D Scüs. XXI. XX. XVIII. XVI. XV. XIII. V. III. Carreau: König. Trefle: König. Pique: Bube.

A tappt, B sagt weiter, C einen Dreyer, D Solo.

1) Stich: A Pique-Neuner. B Cavall. C König. D Bube.

2) C Coeur-König. D XVI. A Vierer. B Aß.

3) D XV. A II. B IV. C X.

4) D XIII. A VII. B VI. C XIV.

5) C Coeur-Dame. D XVIII. A Dreyer. B Bube.

6) D XX. A Pique-Dame, B VIII. C XI.

7) D XXI. A Carreau-Dreyer. B IX. C XII.

8) D Scüs. A Pique-Achter. B Trefle-Neuner. C XVII.

9) D V. A Coeur-Cavall. B Dame. C XIX.

10) C Carreau-Bube. D König. A Vierer. B Dame.

11) D III. A Trefle-Bube. B Cavall. C I.

12) D Trefle-König. A Siebner. B Zehner. C Pique-Zehner.

Im Talon liegen: Carreau-Cavall, Aß, Zweyer, Pique-Siebner, Trefle-Achter,

Coeur = Zweyer. A hat seinen Solo um 21 Points gewonnen und zählt vier Honneurs.

Bemerkungen.

C befindet sich in diesem Spiele in beynahe eben derselben Lage, als A im Vorigen, nur hatte Letzter weit mehr Raison zu wagen, als C, dem es schon an Stechern fehlt und der sich auf nichts als einen guten Kauf vorlassen kann; indeß, D, seiner Sache sicherer, ist nicht geneigt, sich ein selten so vortreffliches Spiel entwenden zu lassen, und sagt einen Solo an.

Ungeachtet sich der Anfang für die Gegenpartey recht gut anläßt, indem die Piquefarbe mit ihrem Könige glücklich nach Hause kommt, so geht doch im 11. Stiche der Pagat verloren, auf den es D durch sein immerwährendes Tarokschlagen eigentlich abgesehen zu haben scheint, und wodurch der Trefle = König gerettet wird.

Die Ausgiebigkeit eines um 21 Points gewonnenen Solos, bedarf wohl weiter keiner detaillirteren Schilderung.

VII.

Schlafender König, der gerufen wird.

Lage der Karten.

A XX. XVIII. XVII. XV. XIV. X. VII. III. Coeur: König, Aß. Trefle = Bube. Carreau: Vierer.

B XIX. XI. I. Coeur: Dame, Vierer. Carreau: König, Zweyer, Dreyer. Trefle: Cavall, Zehner. Pique: Bube und Zehner.

C Scüs. XVI. XII. VII. II. Carreau: Dame, Aß. Coeur = Cavall. Pique: Cavall, Neuner. Trefle: Dame, Neuner.

D XXI. XIII. IX. VIII. V. IV. Pique: Achter, Siebner. Trefle: Achter, Siebner. Carreau: Cavall, Bube.

A nimmt mit Genehmigung der Andern den Talon und kauft: Coeur = Bube, Zweyer,

Dreyer; legt: Trefle-Bube, Coeur-Bube, Carreau-Vierer und ruft den Pique-König.

1) Stich: A Coeur-Aß. B Dame. C Cavall. D IV.

2) D Carreau-Bube. A X. B Dreyer. C Aß.

3) A Coeur-Dreyer. B Vierer. C II. D V.

4) D Carreau-Cavall. A XIV. B Zweyer. C Dame.

5) A Coeur-Zweyer. B XI. C XII. D XIII.

6) D Trefle-Siebner. A III. B Zehner. C Achter.

7) A XV. B XIX. C VI. D IX.

8) B Trefle-Cavall. C Neuner. D Dame. A VII.

9) A XVII. B I. C Scüs. D VIII.

10) C XVI. D XXI. A XVIII. B Carreau-König.

11) D Pique-Achter. A XX. B Zehner. C Neuner.

12) A Coeur-König. B Pique-Bube. C Pique-Cavall. D Pique-Siebner.

Im Talon liegen: Pique-König, Trefle:

König und Dame. A verliert um 6 Points und zählt gar kein Honneur.

Bemerkungen.

Mit Hülfe eines Königs und allenfalls noch eines Matadors, würde A sein ohnehin nicht sehr festes Spiel haben gewinnen können, durch einen so unglücklichen Ruf aber geht es (lange nicht stark genug drey Gegner auszuhalten und auf zwölf Points, welche im Scat liegen, gänzlich verzichten zu müssen), um 6 Points verloren; unter solchen Umständen ein Beweis, daß A sich mit aller Einsicht und lobenswerther Geschicklichkeit noch gegen einen so mannhaft überlegenen Feind behauptet, daß sogar noch der schon für verloren zu achtende Coeur-König, glücklich in Sicherheit gebracht wird, nachdem die übrigen Blätter dieser Farbe nicht wenig dazu beygetragen hatten, die Gegner in Taroks zu schwächen, wie wir im ersten dritten und fünften Stiche wahrnehmen können.

VIII.

Dreyer-Vokat mit angesagtem Pagat ultimo.

Lage der Karten.

A XVI. X. IX. VIII. Coeur: Dame, Cavall. Pique: Zehner, Neuner. Trefle: Dame, Bube, Siebner. Carreau: Zweyer.

B VI. V. III. II. Pique: Cavall. Coeur: Bube, Aß. Trefle: Zehner, Neuner, Achter. Carreau: Dame, Bube.

C XIX. XI. Coeur: Vierer, Dreyer, Zweyer. Pique: Achter, Siebner. Trefle: König, Cavall. Carreau: Vierer, Dreyer, Aß.

D Scüs. XXI. XVIII. XVII. XV. XIV. XIII. XII. I. Pique: Dame, Bube. Carreau: Cavall.

A, B und C tappen; D nimmt einen Dreyer, kauft: XX. Pique-König, Carreau-König, verlegt: Pique-Dame, Bube, Carreau-Cavall, und kündigt den Pagat ultimo an.

1) Stich: A Trefle-Bube. B Zehner. C König. D XII.

2) D XX. A VIII. B II. C XI.

3) D XXI. A IX. B III. C XIX.

4) D XVIII. A X. B V. C Carreau-Aß.

5) D XVII. A XVI. B VI. C Coeur-Vierer.

6) D XV. A Trefle-Siebner. B Achter. C Pique-Siebner.

7) D XIV. A Pique-Neuner. B Trefle-Neuner. C Pique-Achter.

8) D Pique-König. A Zehner. B Cavall. C Carreau-Dreyer.

9) D Scüs. A Carreau-Zweyer. B Bube. C Coeur-Dreyer.

10) D XIII. A Coeur-Cavall. B Aß. C Zweyer.

11) D Carreau-König. A Trefle-Dame. B Carreau-Dame. C Carreau-Vierer.

12) D. I. A Coeur = Dame. B Bube. C Trefle = Cavall.

Im Talon liegen: VII. IV. Coeur = König.

Dreyer Volat . .	500
Pagat ultimo . .	100
tous les trois . . .	50
	650.

Bemerkungen.

Sehr zufrieden mit seinem, ohne allen Zweifel gewonnenen Pagat ultimo und dem Ertrage der tous les trois, ahnt D, als er seinen Dreyer ansagt, nichts von dem bevorstehenden Volat. Erst als er zu seiner ohnehin sehr schönen Karte noch zwey Könige und den so äußerst wichtigen XX kauft, übersieht er mit einem Blicke, daß nur der XIX. fehle, in dessen Besitz der Volat für seine Gegner unvermeidlich war; indeß fällt ihm zugleich die Möglichkeit ein, daß wohl dieser XIX unter 4 Personen auch leicht in einer Hand ganz blank oder doch so schwach besetzt stehen könne, daß er auf den dritten Wurf fallen mußte. — Ein Versuch, wenn er auch der Erwartung nicht ent-

sprach, konnte D sicheres Spiel keineswegs derangiren, es war für die Gegner der einzige, unter solchen Umständen mögliche Stich.

Demnach versucht es D nach A Anspielen mit dem XX und sieht beym zweyten Mahle Schlagen schon durch den Erfolg, den Fall des XIX, seine kühnste Hoffnung erreicht; auf den XVII fällt der letzte Tarok der Gegner und nun ist den Volat nichts mehr im Stande aufzuhalten.

Mit solchen Karten und unter solchen Umständen ist es wohl aber auch keine große Kunst Volat zu machen?!

Inhalt.

Seite

Erklärung der besonderen Bedeutungen einiger im Spiele vorkommenden Wörter und Redensarten . . . . . 9 bis 18

A. Einleitung.

Auf alle Spiele anwendbare Hauptregeln. 19—20

Allgemeine Übersicht des Tarok-Tappens §. 1. bis 8. . . . . 20—28

B. Vorkehrungen zum Spiele.

Besondere Regeln §. 9. bis 54. . . . 29—68

C. Musterspiele zur practischen Anweisung im Tarok-Tappen mit 54 Karten . . . 69—121

D. Über das Spiel mit 42 Karten.

§. 1. bis 7. . . . . 123—130

Musterspiele desselben . . . . . 131—154

Tarok-Tappen mit Königrufen.

Einleitung. . . . . 157—158

Allgemeine Übersicht des Tarok-Tappens mit Königrufen §. 1 bis 23. . . . 159—172

Vorkehrungen zum Spiele . . . . 173—179

Musterspiele zum Tardk-Tappen mit Königrufen. . . . . 181—209