

wenn er es unternommen, bezahlt so viel als man ihm würde bezahlt haben, wenn er sie gemacht hätte.

56. Die Vole ist unternommen, und man geht auf Tutti, wenn man das schlechte Blatt ausspielt, nachdem man die fünf ersten Stiche gemacht hat, und es läßt sich alsdann nicht wieder zurückziehen.

57. Gedenkt einer die Vole zu machen, so können die Gegenspieler einander ihr Spiel zeigen, und sich bereden, was jeder behalten soll, sie zu verhindern.

58. Hat einer, dem das Todos fehlschlägt, Matadore oder sans prendre gespielt, so muß man ihm solche nebst der Consolation geben.

59. Spielt man es so, daß der, welcher Tutti macht, alles zieht, was auf dem Spiele steht, so theilen die beiden andern solches unter sich, wenn es ihm mißglückt. Hat man aber für die Vole etwas festgesetzt, so bezahlt er solches und zieht dagegen, was er sonst gewinnen würde.

60. Wer seine weggeworfenen Karten wieder ansieht, wenn er gekauft hat, kann nicht auf Todos gehen.

61. Wer eine Partie angefangen hätte, und sie nicht ausspielen wollte, müßte nicht allein Alles bezahlen, was verloren würde, sondern auch noch die Karten, wosern man ihm nicht aus Höflichkeit erlaubt, wichtiger Geschäfte wegen abzugeben.

Druck von U. Klopff s. und A. Curich.

Selbstunterricht zur Erlernung

des

Tarolafsch

oder das

russische Whist.

Von

Christian Vanderheid.

Wien 1869.

Verlag von Albert N. Wenedikt.

Druck von Alex. Curich.

Vorbemerkung.

Dieses Spiel, welches sich einer großen Beliebtheit erfreut, ist eine Zusammensetzung des gewöhnlichen Whist und des Préférence. Die Regeln, nach welchen jedes dieser beiden Spiele gespielt wird, vereinigen sich bei dem Zarolafsch, und um dasselbe gut spielen zu können, wird es daher von Vortheil sein, sowohl in dem Whist, als in den Préférences erfahren zu sein. Wichtig ist indeß noch das Whist, da Zarolafsch von diesem mehr an sich hat, wie auch schon der Name „russisches Whist“ beweist, während es gewiß „russisches Préférence“ genannt worden wäre, hätte es mit diesem Spiele eine größere Aehnlichkeit.

Von der Zahl der Theilnehmer.

Es gehören zu dem Spiele vier Theilnehmer. (Eine Abart mit drei Spielern werden wir später beschreiben.)

Von den Karten und deren Werth.

Die Karten sind das gewöhnliche französische Whistspiel mit 52 Blättern und die Reihenfolge ist ganz dieselbe, wie bei dem Whist: Aß, König, Dame, Bube, Zehn.

Diese fünf Blätter gelten als Figuren oder Honneurs und werden besonders berechnet und bezahlt, wie wir dies weiter unten erwähnen.

Auf die Zehn folgen die sogenannten Fehlblätter, angefangen mit der Neun und herunter bis zur Zwei.

Von den Partnern oder Mitspielern.

Die einander vis-à-vis sitzenden Theilnehmer sind, ebenso wie bei dem Whist, Partner oder Mitspieler.

Von dem Kartengeben.

Es wird, gleichfalls wie bei Whist, rechts abgehoben und links herum gegeben zu einem und einem Blatte. Indes wird kein Atout aufgeschlagen, sondern dieses erst im Verlaufe des Spiels bestimmt.

Von den Kunstausdrücken.

Gewisse Kunst- oder technische Ausdrücke sind allen Spielen eigenthümlich und dürften den meisten Spielern bekannt sein; dennoch halten wir es für nöthig, sie hier besonders anzugeben, da es doch möglich wäre, daß Jemand Tarolisch spielen lernen will, ohne mit anderen Spielen bekannt zu sein. Wir stellen daher diese Kunstausdrücke hier kurz zusammen, werden sie indes im Laufe der

Beschreibung noch besonders wieder da erwähnen, wo sie zur Anwendung kommen.

1. Atout

nennt man die Farbe, welche einen höheren Werth hat, wie die übrigen, so daß man mit dem kleinsten Blatt derselben selbst die höchsten Blätter der anderen Farben stechen kann.

Atout wird auch Trumpf genannt.

2. Invitiren

heißt so anspielen, daß man dadurch seinem Mitspieler oder Partner die Farbe andeutet, in welcher man stark ist und die derselbe, wenn er an den Stich kömmt, nachzuspielen aufgefordert wird.

3. Falsche Invite

nennt man es, wenn der Ausspielende ein niedriges Blatt anspielt, welches als Invite betrachtet werden muß, während es doch keine ist, da er von den drei höchsten Figuren keine besitzt.

4. Partner oder Mitspieler

heißen die Spieler, welche mit einander gewinnen oder verlieren, deren Interesse also gemeinschaftlich ist und die sich deshalb gegenseitig nach besten Kräften Hilfe leisten müssen.

5. Coupiren

oder abheben nennt man die Theilung des zu diesem Zwecke hingelegeten vollständigen Spieles Karten durch den Gegenspieler, der bei einigen

Spiele links neben dem Kartengeber sitzt, bei dem Carolafsch aber (ebenso wie bei Whist und Préférence) rechts. Er hebt einen beliebigen Theil des Spieles von dem Ganzen ab, legt ihn daneben und der Kartengeber setzt dann den liegengebliebenen Theil auf den abgehobenen. — Dabei das unterste Blatt anzusehen, wie viele Spieler dies in der üblen Gewohnheit haben, ist nicht erlaubt. Geschicht es dennoch, so berechtigt es den Kartengeber, das Spiel aufzumischen und nochmals abheben zu lassen.

6. Renonce

heißt, eine Farbe nicht haben, d. h. gleich von allem Anfang nach dem Geben.

7. Renonce machen

heißt, eine Farbe, die man in der Hand hat, nicht zugeben, wenn dieselbe ausgespielt wird.

8. Renonciren

heißt, auf die Forceblätter des Mitspielers, wenn man dessen Farbe nicht hat, die Blätter einer anderen Farbe abwerfen, in der man schwach ist und deren man sich zu entledigen sucht, um sie mit Atout stechen zu können, wenn sie von dem Gegner gespielt wird.

9. Force-Blatt

ist das höchste Blatt in einer Farbe, von vornherein also das Aß, im Laufe des Spieles aber

das Blatt, welches dadurch zu dem höchsten geworden ist, daß die höheren schon ausgespielt sind. Sich die Force-Blätter in den verschiedenen Farben zu merken, ist eine Hauptaufgabe sämmtlicher Spieler.

10. Forciren

heißt es, wenn man eine Farbe, welche die Gegenspieler nicht haben, fortwährend spielt, um sie dadurch zu zwingen, dieselbe mit Trumpf zu stechen und so sich nach und nach ihrer Atouts zu entledigen, ohne daß sie großen Schaden bringen können.

11. Honneurs

nennt man die Figuren Aß, König, Dame, Bube, wenn man nur mit vier Honneurs spielt, und auch noch die Zehn, wenn man sie ebenfalls zu den Honneurs oder Figuren rechnet, also fünf Honneurs annimmt.

12. Impasse.

Spielt der Mitspieler eine Farbe an, z. B. als Invite, und dieselbe wird von dem Gegner gestochen, man übersticht aber diesen mit einer kleineren Karte, obgleich man eine größere noch in der Hand hat, so nennt man das einen Impasse machen. Veranlassung dazu ist die Vermuthung, der letzte Spieler habe in der Hand kein höheres Blatt, als das, mit welchem man gestochen hat.

13. Singleton

heißt es, wenn man von einer Farbe nur ein einziges Blatt in der Hand hat; dieser Ausdruck gilt aber nur für die vollen 13 Karten, die man durch das Geben erhalten hat.

14. Levée

ist eine andere Bezeichnung für den Stich.

15. Trique

heißt jeder Stich über sechs; der Trique wird daher auch Ueberstich genannt.

16. Points

heißen die Einheiten dessen, was man durch Triques oder Honneurs zu markiren hat.

17. Vorhand

oder die Vorhand haben heißt es, wenn man am Anfange des Spieles, oder wie bei dem Tarolafsch, nach Ansage eines Spieles durch die Gegner, das Recht hat, auszuspielen.

18. Partie

heißt ein Absatz des Spieles, durch den eine gewisse Anzahl von Points erreicht werden muß, welche die Gewinner zu machen haben.

19. Robber

heißt der Schluß eines vollständigen Spieles, welches aus zwei gewonnenen einzelnen Partien besteht, d. h. aus zwei Partien, die ein und dieselbe Partei gewinnt; denn wenn dazwischen die

Gegenpartei eine Partie gewinnt, so muß zur Entscheidung von dem Gewinner des Robbers noch eine dritte gespielt werden.

20. Slam (Schlemm)

heißt es, wenn die Gegenpartei nur einen oder gar keinen Stich macht, u. z. sagt man bei einem Stiche kleines Slam und bei gar keinem Stiche großes Slam.

21. Strohmann

wird der blinde Spieler genannt, d. h. wenn statt der zu dem Spiele erforderlichen vier Spieler nur drei spielen und die Karten, die dem Vierten zukommen würden, verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Wie dieses Spiel im Tarolafsch gespielt wird, sagen wir in dem Anhang. Der Blinde ist eine andere Bezeichnung für Strohmann.

22. Bedienen

nennt man das Zugeben der ausgespielten Farbe.

23. Verleugnen

ist ein anderer Ausdruck für Renonce machen, d. h. eine Farbe, die ausgespielt wurde, nicht zugeben oder bedienen, obgleich man sie in der Hand hat.

24. Talon

heißt das ganze Spiel Karten, welches der Kartengeber zur Vertheilung der Karten in die Hand nimmt.

25. Tassiren

heißt das Mischen der Karten, welches mit großer Sorgfalt vor dem jedesmaligen Kartengeben vorgenommen werden muß.

26. Stechen

nennt man es, wenn eine ausgespielte Karte mit einer höheren genommen wird; vorzugsweise wird dieser Ausdruck aber angewendet, wenn man eine Fehlfarbe mit *Atout* nimmt.

27. Fehlfarben

heißen die drei Farben, welche eben nicht *Atout* sind.

28. Ueberstechen

heißt es, wenn man ein Blatt entweder mit einem höheren Blatte derselben Farbe, oder mit einem Trumpf sticht.

29. Gallerie

nennt man die Zuschauer der Spielenden. Diese dürfen sich aber auf keine Weise in das Spiel mischen und gilt es selbst nach einem beendigten Spiele für eine Unart, wenn Nicht-Mitspielende ihre Bemerkungen über die Spielenden, namentlich über die vielleicht von denselben gemachten Fehler, äußern wollten.

30. Maske

oder eine Maske machen nennt man es, wenn man den Mitspieler durch das Zugeben eines unpassenden Blattes irre führt.

Von den Triques oder Ueberstichen.

Die Aufgabe ist, wie bei dem Whist, so viel Triques als möglich zu machen; jeder Stich über sechs heißt ein Trique.

Von der Bestimmung der Plätze.

Um die Plätze zu bestimmen, wird gezogen, und wer das niedrigste Blatt hat, spielt zusammen mit Jenem, der das höchste zog; die Gegner wählen nach Belieben unter den übrigen zwei Plätzen.

Der, welcher das niedrigste Blatt zieht, hat den Platz zu wählen und ist zugleich erster Kartengeber.

Von dem Robber und den Partien.

Es gehören zu einem Robber, wie schon oben erwähnt wurde, zwei gewonnene Partien; wenn also die eine Partei nicht beide Partien hinter einander gewinnt, so werden in einem Robber drei Partien gespielt, und die dritte, d. h. die zweite gewonnene für eine Partei, entscheidet den Gewinn des Robbers für dieselbe.

Von der Bezahlung der Partie und des Robbers.

Die Partie nimmt man entweder zu zwanzig oder zu dreißig Points an und der Robber gilt ebensoviel, wie eine Partie.

Von der Bezahlung der Triques, der Honneurs und der Assé.

Außer den Triques werden auch noch die Figuren oder Honneurs bezahlt und zwar die fünf höchsten Karten vom Aß bis zur Zehn herunter, wie wir dies vorn bei dem Werthe der Karten angegeben haben. Drei Figuren gelten für zwei Honneurs, vier für vier Honneurs, fünf für fünf Honneurs, und die Honneurs werden bei den Farben ebenso berechnet, wie die Ueberstiche. Außer den Figuren werden bei gewissen Spielen auch die Assé als Honneurs bezahlt und markirt, wie wir dies bei den betreffenden Spielen besonders angeben werden.

Von dem Werthe und der Reihenfolge der Farben.

Trefle zählt zwei Points, Pique drei Points, Carreau vier und Coeur fünf Points.

Von dem Spiele sans atout.

Diese vier genannten Farben können indeß überboten werden durch die Angabe: „D hne Atout“, wofür man auch Carolasch sagen kann, und wird dann jeder Trique mit sechs berechnet. Wie schon der Name dies sagt, hat bei dem Spiele ohne oder sans atout keine Farbe einen besonderen Werth, oder das Recht, mit dem niedrigsten Blatte der zu Atout gewählten Farbe selbst das höchste jeder andern zu stechen. Die Assé gelten hier als Figuren

und wird deren Berechnung weiter unten besprochen.

Von dem Misère.

Misère rangirt zwischen Coeur und sans atout, und wie es bei den anderen Spielen darauf ankömmt, so viele Stiche als möglich zu machen, so gilt es im Gegentheil bei dieser abweichenden Spielart, möglichst wenige Stiche zu bekommen. Bei dem Misère gilt, ebenso wie bei sans atout, keine Farbe als Atout, doch werden auch bei dieser Spielart die Assé als Figuren berechnet. Ueberstiche, welche die Gegner machen, werden den Misère-Spielern gut gerechnet und zwar jeder Trique ebenfalls mit sechs Points. Dasselbe gilt bezüglich der Assé. Diese zählen jener Partei zum Nachtheil, bei welcher sie am Schlusse des Spieles in den Stichen vorkommen. Es ist somit Aufgabe der Spieler, sich der Assé durch das Abwerfen zu entledigen.

Von dem Contra-Spiele.

Sans atout kann ebenso, wie jede der vier Farben und wie das Misère überboten werden durch Contra. Für das Contra-Spiel ist die Farbe Atout, in welcher das erste Spiel angesagt wurde und geltend blieb; jeder Ueberstich zählt in diesem Falle das Doppelte von dem ursprüng-

lichen Werthe der angesagten Farbe. Die Honneurs indeß werden nicht verdoppelt, sondern bleiben dem Werthe der angesagten Farbe oder des Ohne-Atout gleich.

Von dem Récontra.

Contra kann noch durch Récontra überboten werden, welches das höchstmögliche Spiel ist, und bei welchem jeder Trique mit 24 Points berechnet wird, wenn das Contra gegen sans atout oder Misère angesagt wurde. Die Assé oder Figuren werden auch hier nur nach dem Werthe der Farbe des angesagten Spieles berechnet.

Von den Assen bei dem Récontra.

Außer den Stichen werden bei den Spielen sans atout und Misère die Assé bezahlt, welche hier, wie schon oben erwähnt, gewissermaßen an die Stelle der Figuren treten. Drei Assé, welche bei sans atout die beiden Partner zusammen haben gelten gleich drei Figuren, oder zwei Honneurs und vier Assé gleich vier Honneurs, drei Assé also gleich 18 und vier Assé gleich 24. Zwei Assé, sowie zwei Figuren, werden nicht gerechnet. Bei Misère werden die Assé als Honneurs ebenso berechnet, nur ist die Lage derselben nach dem beendigten Spiele und nicht die ursprüngliche Vertheilung

maßgebend, und es erhalten nicht die Spielenden sie bezahlt, in deren Stichen sie sich befinden, sondern die Gegner.

Von dem kleinen und dem großen Slam (Schlemm).

Außer allen bisher Genannten wird noch der kleine Slam (Schlemm), d. h., wenn eine Partie nur einen Stich hat, viermal so hoch bezahlt, als die angegebene Farbe und der große Slam, d. h., wenn eine Partei ganz stichlos ist, achtmal so hoch.

Von dem Ansagen.

Hat der Kartengeber die sämtlichen Karten vertheilt, so sagt er zuerst die Farbe an, in der er Triques zu machen gedenkt, oder, falls die Farbe selbst nicht ganz zuverlässig sein sollte, deshalb, um seinem Partner Anhaltspunkte zur weiteren Wahl zu bieten.

Sind seine Karten so schlecht, daß er sich gar nicht getraut, Triques zu machen, so kann er auch sagen, ich passe. Wollte er, gestützt auf seine schlechten Karten, die ihm vielleicht nicht auf einen einzigen Stich Aussicht gewähren, das Wagniß begehren, gleich von vornherein Misère anzusagen, so setzt er sich dadurch einer großen Gefahr aus, wenn sein Mitspieler so ausgezeichnete

Karten hätte, daß er sans atout ansagen und jede fremde Ansage mit Contra überbieten könnte.

Nach dem Kartengeber sagt dann die Vorhand an, d. h., der links neben ihm sitzende Spieler, also sein Gegner. Dieser darf beliebig steigern und hat nicht nöthig, erst Pique oder Carreau zu sagen, sondern darf gleich zu Coeur, Misère oder sans atout übergehen.

Darauf sagt der Partner des Kartengebers an, der wieder seinen Vormann steigern darf und zwar bei einer Farbe durch Misère oder sans atout und bei sans atout durch Contra. Contra kann dann von dem Letzten durch Récontra überboten werden. In diesem Falle zählen die Ueberstiche das Doppelte dessen, was das Contra ausgemacht haben würde; die Figuren jedoch zählen einfach.

Von dem Ueberbieten.

Jeder Spieler darf nur einmal ansagen, d. h. er darf nicht — wie bei manchen anderen Spielen — das höhere Spiel selbst als Vorhand behalten, wenn er von einem Gegner überboten wurde, sondern muß schweigen, wenn er auch durch die späteren Angaben zu der Einsicht gelangen sollte, daß er bis zur höchsten Steigerung hätte gehen können, d. h. bis zu dem sans atout; denn

Contra und Récontra eignen sich ihrer Natur nach nicht zu ursprünglichen Angaben, sondern sind nur in Beziehung auf eine frühere Angabe der Gegenpartei möglich.

Der zweite Partner darf zwar die erste Ansage seines Mitspielers nach Belieben überbieten, doch nur bis zu sans atout; Contra und Récontra aber darf er nur gegen die Feinde ansagen.

Aus dem Gesagten geht hervor, daß man bei der ersten Ansage sehr vorsichtig sein muß, und daß man besser thut, zu passen, d. h. gar kein Spiel anzusagen, als eines, durch das man seinen Partner in Verlegenheit bringen kann.

Statt zu sagen: „Ich passe!“ steht es dem Ersten auch frei, zu sagen: „Ich habe Nichts!“

Dies gilt als eine Andeutung, daß die Karten nicht ganz schlecht sind, wenn auch nicht geeignet zu einer hohen Angabe, und daß sein Mitspieler daher für sein Spiel auf eine kräftige Unterstützung rechnen darf.

Trefle und Pique werden zwar, außer in sehr seltenen Fällen, nie zur Geltung kommen, sondern jederzeit überboten werden; dennoch aber kann es zweckmäßig sein, als Erster in diesen niederen Farben anzusagen, um dadurch seinem Partner anzuzeigen, daß man darin stark ist, weil er dann vielleicht durch seine eigenen Karten in den

Stand gesetzt wird, sans atout zu sagen, wobei eine lange Farbe, die durch keine andere gestochen werden kann, selbstverständlich von sehr großem Vortheil ist.

Von der Beendigung einer Partie.

Die Honneurs machen eine Partie nie aus, sondern es ist dazu unbedingt mindestens ein Trique erforderlich und dieser entscheidet den Gewinn der Partie, selbst wenn beide Parteien gleich hoch stehen und die eine den Trique macht, während die Gegenspieler alle fünf Honneurs haben, also zusammen eine höhere Summe als die Gewinner.

Die Honneurs werden erst am Schlusse einer Partie zu den durch Triques gemachten Points hinzugezählt und dann von der ganzen Summe der Gewinner das abgezogen, was die Gegner an Triques und Figuren im Laufe der Partie gut gemacht haben.

Wie die Points einer jeden Partei markirt werden, erwähnen wir weiter unten.

Es gilt bei der Partie kein Rest.

Eine Partie wird ohne Rest gespielt, d. h., es wird nicht, wie bei dem Whist, das, was die gewinnende Partei über die zu dem Gewinn er-

forderlichen 20 oder 30 Points macht, schon als Stamm der zweiten Partie übergelegt, sondern Alles, was die Spieler in einer Partie gut machen, zusammengezählt und wäre der Ueberschuß auch so groß, daß er den vollen Betrag der zur zweiten Partie erforderlichen Summe erreichte. Um dann den ganzen Gewinn zu bestimmen, wird, wie schon oben erwähnt, das, was die Gegenspieler gut machten, von der Summe der Gewinners abgezogen.

Von der möglichen Höhe des Gewinnes und Verlustes.

Wie man aus den oben gemachten Angaben über die Bezahlung ersieht, kann die Berechnung eines Robbers außerordentlich hoch steigen und zwar nicht nur dadurch, daß die einzelnen Ansätze sehr bedeutend sind, sondern auch dadurch, daß in Folge davon die Partien sehr schnell beendigt werden; denn es ist gar nichts Seltenes, daß eine Partie durch ein einziges Kartengeben ausgemacht wird. Sind doch dazu bei Contra schon drei, bei Récontra zwei Ueberstiche genügend, selbst wenn die Partie zu 30 Points gerechnet wird.

Es ist nun aber möglich, daß jede der beiden hinter einander gewonnenen Partien als höchsten Satz betragen kann:

Bei Contra:

7 Stiche	84
Großer Slam	96
5 Honneurs	30
Partie	30
	<hr/>
	240
Die zweite Partie	240
	<hr/>
	480
Kobber	30
(oder 20, je nachdem es ausgemacht ist)	
	<hr/>
Summe	510

Bei Récontra:

7 Stiche	168
Großer Slam	192
5 Honneurs	30
Partie	30
	<hr/>
	420
die zweite Partie	420
	<hr/>
	840
Kobber	30
	<hr/>
	870

Also kann ein einziger Kobber mit 510 oder sogar mit 870 bezahlt werden, wenn die Gegenpar-

tei gar nichts gemacht hat, und es ist daher nöthig, hierauf bei der Bestimmung des Einheits=satzes Rücksicht zu nehmen, wenn nicht das Spiel, welches seinem Grundcharakter nach ein Commerce=Spiele ist, zu einem gefährlichen Hazard=Spiele werden soll.

Um dies in etwas zu verhindern, pflegt man daher nicht jeden Point als Einheit gelten zu lassen, sondern man nimmt gewöhnlich 10=1 an. Ein Bruchtheil von 5 wird dabei nicht gerechnet, einer über 5 dagegen für volle 10.

Natürlich ist hier nur die Möglichkeit angenommen und wird in der Wirklichkeit selten ein Kobber so hoch gehen; indeß kann man doch daraus ersehen, daß dieses russische Whist jedenfalls ungleich höher geht, als jedes andere.

Von dem Anspielenden.

Nach der Feststellung der Farbe spielt die Vorhand an, das heißt der links neben dem Kartengeber Sitzende, bei sans atout der auf den Wähler, und bei Contra und Récontra der auf den Contra= und Récontra=Anspielenden in der Tour folgende Spieler.

Spielregeln.

Die kleine Invite.

Hinsichtlich des Spieles selbst gelten im Allgemeinen dieselben Regeln, wie bei dem Whist, d. h. der Anspielende invitirt gewöhnlich auf seine starke Farbe, indem er ein ganz niedriges Blatt anspielt und dadurch seinem Partner andeutet, daß er in dieser Farbe stark sei und sie von seinem Mitspieler nachgebracht zu sehen wünscht, wenn derselbe an den Stich kommt. — Diese Invite wird die kleine genannt.

Die große Invite.

Eine große Invite ist es, wenn der Anspielende ein hohes Blatt anspielt, von dessen Farbe er mindestens drei Blätter in unmittelbarer Reihenfolge hat, d. h. König, Dame und Bube, oder Dame, Bube und Zehn.

Eine Reihenfolge, deren höchstes Blatt ein Bube ist, eignet sich nicht zu einer großen Invite, indeß kann es dennoch vortheilhaft sein, den Buben anzuspielden, weil dadurch in vielen Fällen die drei höheren Figuren schon auf den ersten Stich

herausgelockt werden und dann die Zehne und Neune zu Forceblättern steigen.

Die falsche Invite.

Eine falsche Invite nennt man es, wie wir bei den Kunstausdrücken erwähnten, wenn man ein niedriges Blatt ausspielt, ohne in derselben Farbe wenigstens eines der drei höchsten Blätter zu haben. Diese falsche Invite ist in der Regel als ein unbedingter Fehler zu betrachten, weil man dadurch seinen Mitspieler irreführt und ihn veranlaßt, die angespielte Farbe nachzubringen, ohne daß dazu irgend ein Grund vorhanden ist. Man kann dadurch leicht den Stich in die Hände der Gegenspieler bringen, während es von Wichtigkeit ist, möglichst lange am Stiche zu bleiben. Ueberhaupt muß es als eine unbedingte Regel gelten, seinem Mitspieler niemals eine Maske zu machen.

Von der Maske.

Eine Maske machen heißt, wie wir dies schon bei den Kunstausdrücken erwähnten, durch Zugeben eines unpassenden Blattes den Mitspieler irre führen, also z. B. wenn man ein höheres Blatt zugebt, während man noch ein niedrigeres in der Hand hat, oder wenn man bei König, Dame,

Bube, die Dame oder den Buben statt des Königs anspielt. Man führt dadurch seinen Mitspieler oft zu großem Nachtheil irre und dieser Nachtheil wird keineswegs dadurch gehoben, daß man auch die Gegenspieler zu einer falschen Ansicht verleitet. Diesen eine Maske zu machen, ist indeß dann statthaft, wenn man z. B. wünscht, daß sie eine Farbe nicht nachspielen sollen. In einem solchen Falle ist es zweckmäßig, ein hohes Blatt zuzugeben, weil dadurch der Gegenspieler zu dem Glauben verleitet wird, man hätte die Farbe nicht mehr und weil er sich dann häufig veranlaßt sieht, Atout zu spielen, wozu eben die Maske ihn bewegen soll.

Wird Atout gefordert, so ist es oft sehr zweckmäßig, dem Gegenspieler dadurch eine Maske zu machen, daß man von zwei oder drei in der Reihe auf einander folgenden Blättern das höchste zuwirft und dadurch bei ihm den Glauben erweckt, man hätte kein Atout mehr, denn dadurch wird er sich oft bestimmen lassen, nicht weiter Atout zu fordern. Besonders ist diese Maske in Atout dann anzurathen, wenn der Mitspieler schon keines mehr hatte und man eine Farbe des Feindes zu stechen beabsichtigt.

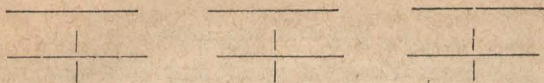
Von dem Singleton.

Einen Singleton spielt man nicht gern an, es sei denn, daß man viele Atouts in der Hand hätte und diese zu verstecken wünscht. Ein Fall jedoch kann es entschuldigen, wenn man auf jede Gefahr hin einen Singleton anspielt, nämlich, wenn man die Aussicht hat, nicht einen einzigen Stich machen zu können, es sei denn, daß die angespielte Farbe entweder von dem Mitspieler oder von den Gegnern nachgespielt wird und man sie dann mit Atout stechen kann, obgleich man vielleicht nur ein oder zwei kleine Blätter davon hat.

Das Spielen eines Singletons ist insofern einer falschen Invite zuweilen gleich nachtheilig zu betrachten, als es, wie diese, den Mitspieler verleitet, die Farbe nachzubringen, ohne daß dazu Grund vorhanden ist.

Von dem Markiren der Points.

Markiren, wie bei dem Whist, durch Anlegen von Marken, kann man deßhalb nicht, weil die verschiedenen Anlegungsarten nicht bis zu 20 oder gar bis zu 30 verschiedenen Gruppierungen hinreichen würden. Man nimmt deßhalb zu dem Markiren ein besonderes Blatt Papier und macht auf demselben die hier folgenden Zeichen:



In das Kreuz schreibt Der, welcher die Buchführung übernimmt, rechts die Points, die er selbst und sein Partner durch Stiche machen und darunter die für Figuren und Assé.

Ebenso schreibt er links oben die Stichpoints der Gegner und darunter die der Honneurs und Assé.

Steigen die zusammengerechneten Zahlen bis auf 20 oder 30 (je nachdem so oder so die Höhe einer Partie bestimmt ist), so wird die ganze Summe der Stiche, der Ueberstiche, der Honneurs und der Assé zusammengerechnet und von dieser Summe die der Ueberstiche, Figuren und Assé der Gegenpartei abgezogen. Den Rest schreibt der Buchhalter dann unter den oben angegebenen Strich, wenn er die Partie gewinnt, darüber aber, wenn die Partie zu Gunsten der Gegner entschieden wurde.

Nach der zweiten Partie wird ebenso verfahren, und wenn der Robber zu Ende ist, der Preis für denselben zu der Summe der beiden Partien hinzugerechnet und das, was die Gegner gemacht haben, davon abgezogen. Der Rest ist dann die eigentliche Summe für die Gewinner.

Jeder solcher Strich und das darunter stehende Kreuz sind für einen Robber zu benutzen.

Von dem Stechen.

Es ist bei dem Farolisch nicht so, wie bei dem Préférence Muß, mit Atout zu stechen, wenn man eine Farbe nicht hat. Ebenowenig braucht man mit Atout überzustechen, sondern es ist ganz in das freie Belieben der Spieler gestellt, ob sie es ihrem Vortheil angemessen erachten, zu stechen, überzustechen oder das Stechen ganz zu lassen.

Von dem Renoncemachen und der Strafe dafür.

Renoncemachen heißt, wie schon erwähnt, eine Farbe, die ausgespielt wird, nicht zugeben, obgleich man sie in der Hand hat. Es ist dies ein Versehen, welches mit einer Strafe belegt wird, für die man nach Verabredung einige Points festsetzt, welche entweder dem Fehlenden abgezogen oder den Gegenspielern zugezählt werden.

Da eine feste Regel über die Größe der Strafe einer gemachten Renonce nicht besteht, ist es Sache der Spielenden, vor Beginn des Spieles ein Abkommen darüber zu treffen. Eine Strafe aber ist jedenfalls zweckmäßig, weil durch die Renonce oft den Gegenspielern der größte Schaden zugefügt werden kann.

Eine feste Regel ist indeß, daß die Partei,

welche eine Renonce machte, die Partie, in welcher dies geschah, durch das laufende Spiel nicht gewinnen kann, sondern daß dazu die Entscheidung eines nochmaligen Kartengebens abgewartet werden muß.

Von dem Zuwerfen vor der Hand.

Wirft ein Spieler ein Blatt zu, ehe er an der Reihe ist, so steht es den Gegenspielern frei, die Rücknahme desselben zu gestatten, oder zu verlangen, daß das Blatt liegen bleibt, und in der Regel wird man wohl thun, dies zu fordern, weil man danach mit Vortheil sein eigenes Spiel einrichten kann. Es ist z. B. möglich, daß der vor der Hand zuwerfende Spieler den König gibt, daß aber Der, welcher vor ihm sitzt und an der Reihe ist, das Aß gibt, also mit diesem den König fängt, während der Letztere frei geworden wäre, wenn das Aß vorher ausgespielt wurde.

Anhang.

Von dem Taroläsch unter drei Personen.

Bei dem Taroläsch unter Dreien finden ganz dieselben Grundregeln statt, wie bei dem Spiele unter vier Theilnehmern, nur ist die Ansage wesentlich verschieden, dadurch bedingt, daß die Kar-

ten des Strohmannes bis zur endgiltig festgestellten Ansage verdeckt liegen bleiben.

Es wird um die Plätze, wie gewöhnlich, gezogen. Wer das niedrigste Blatt zieht, spielt zuerst mit dem Strohmänn, wählt den Platz und ist erster Kartengeber.

Die beiden Gegenspieler setzen sich nach Belieben rechts und links von ihm.

Der Kartengeber sagt zuerst an, nur aus seiner Hand, ohne die Karten des Blinden gesehen zu haben, also immer mit einer großen Gefahr, bei seinem Spiele, welcher Art dasselbe auch sein mag, durch die Karten seines Mitspielers, die erst später aufgedeckt werden, keine Unterstützung zu finden.

Auf den Kartengeber folgt die Vorhand, d. h. der links neben ihm sitzende Gegenspieler, mit seiner Ansage und es steht nach derselben ihm frei, im Namen des Strohmannes oder Blinden eine Steigerung vorzunehmen; die letzte Entscheidung kommt dann wieder dem vierten Spieler zu.

Ist so die Farbe oder die Spielart bestimmt, so spielt die Vorhand aus und erst nachdem dies geschehen ist, steht Dem, der mit dem Strohmänn spielt, das Recht zu, die Karten des Blinden aufzunehmen. Hat er seinerseits zugegeben, so deckt er die Karten offen auf den Tisch und der vierte Spieler gibt darauf sein Blatt zu.

Auf gleiche Weise muß der mit dem Strohmann Spielende jetzt seine Entscheidung geben, nachdem er nur eine seiner beiden Karten gesehen hat, und es geht daraus hervor, daß er in beständiger Gefahr schwebt, sehr nachtheilige Irrthümer zu begehen, indem er auf diese oder jene Unterstützung durch seine zweiten Karten rechnet.

Gibt darauf die erste Vorhand, so sieht der Blinde zuerst seine Blätter an und kann danach beliebig den Gegner steigern. Wird er von dem zweiten Gegenspieler überboten, so steht es ihm zwar frei, seinerseits ein höheres Gebot zu machen, aber er darf dazu seine Karten nicht ansehen, sondern dies geschieht erst, nachdem er selbst für den Blinden ausgespielt hat.

Ganz ähnlich geht das Spiel fort, wenn der Blinde gibt. In diesem Falle sieht derselbe zuerst seine Karten an, verkündet ein Spiel und kann von der zweiten Hand, sowie von dem mit dem Strohmann Spielenden in dritter Hand überboten werden, aber immer wieder, ohne daß die verdeckten Karten eher gesehen werden dürfen, als bis ausgespielt ist.

Inhalt.

	Seite		Seite
Vorbemerkung	3	15. Trique	8
Von der Zahl der Theilnehmer	—	16. Points	—
Von den Karten und deren Werth	—	17. Vorhand	—
Von den Partnern oder Mitspielern	4	18. Partie	—
Von dem Kartengeben	—	19. Robber	—
Von den Kunstausdrücken	—	20. Slam (Schlemm)	9
1. Atout	5	21. Strohmann	—
2. Invitiren	—	22. Bedienen	—
3. Falsche Invite	—	23. Verleugnen	—
4. Partner oder Mitspieler	—	24. Talon	—
5. Coup'en	—	25. Talliren	10
6. Renonce	6	26. Stechen	—
7. Renonce machen	—	27. Fehlfarben	—
8. Renonciren	—	28. Ueberstechen	—
9. Forceblatt	—	29. Gallerie	—
10. Forceiren	7	30. Maske	—
11. Honneurs	—	Von den Triques oder Ueberstichen	11
12. Impasse	—	Von der Bestimmung der Plätze	—
13. Singleton	8	Von dem Robber und den Partien	—
14. Levée	—	Von der Bezahlung der Parte und des Robbers	—

	Seite		Seite
Von der Bezahlung der Triques, der Honneurs und der Affe	12	Von der möglichen Höhe des Gewinnes und Verlustes	19
Von dem Werthe und der Reihenfolge der Farben	—	Von dem Anspielenden	21
Von dem Spiele sans atout	—	Spielregeln	22
Von dem Misère	13	Die kleine Invite	22
Von dem Contraspiele	—	Die große Invite	—
Von dem Récontra	14	Die falsche Invite	23
Von den Affen bei dem Récontra	—	Von der Maske	—
Von dem kleinen und dem großen Slam (Schlemm)	15	Von dem Singleton	25
Von dem Ansagen	—	Von dem Markiren der Points	—
Von dem Ueberbieten	16	Von dem Stechen	27
Von der Beendigung einer Partie	18	Von dem Renoncemachen und der Strafe dafür	28
Es gilt bei der Partie kein Rest	—	Von dem Zuwerfen vor der Hand	28
		Anhang. Von dem Jarolach unter drei Personen	—

Der selbstlehrende sichere
Whistspieler
par excellence.

In allen seinen Abarten und Spielformen
leichtfaßlich dargestellt.

Herausgegeben von
Christian Vanderheid.

Zweite verbesserte Auflage.

Wien 1866.
Verlag von Alb. N. Benedikt, Lobkowitzplatz.