



## **Differenz-Tarockspiel** [Kratochwil R.]

Jedes Spiel muß gespielt werden, auch wenn einer oder auch zwei der Spieler in ihrem Blatt kein Tarock oder keine Honneurs haben.

### **Spiele:**

- 1) "Dreier", mit Lizitation auf "Unterer" und "Dritter"; es wird aber selten lizitiert.
- 2) "Zweier"- der Talon wird zu je 2 Karten aufgedeckt.
- 3) "Einser"- Talonblätter werden einzeln aufgedeckt.
- 4) "Bettel",
- 5) "Solo".

-----

Ob nun "Dreier", "Zweier" oder "Einser" gespielt werden, so ist der Spieler nicht gezwungen, sämtliche Talonblätter aufzudecken.

Er kann also beim "Dreier" die ersten drei Blätter aufdecken und sich damit begnügen; dann zählt das Spiel bloß einmal.

Deckt er aber auch die zweite Talonhälfte auf, so zählt, wenn er diese zweite Talonhälfte ins Blatt nimmt das Spiel zweimal.

Geht er auf die erste Talonhälfte zurück, so gilt es dreimal.

Beim "Unteren" dementsprechend zwei-, bzw. drei- und viermal und

beim "Dritten" drei- bzw. vier- und fünfmal.

Beim "Zweier" gilt folgendes:

Begnügt sich der Spieler mit den ersten zwei Talonkarten, so geht das Spiel einmal. Deckt er auch die Zeiten zwei Talonblätter auf, so wie oben beim Dreier angegeben, zweimal, bzw. dreimal, wenn er auf die ersten zwei Talonblätter zurückgeht. Deckt er alle sechs Blätter auf, so gilt folgendes Schema:

II	II	II
1mal	2mal	3mal
5mal	4mal	

Beim "Einser" geht es analog, so dass, wenn er alle 6 Blätter aufhebt, folgendes Schema gilt:

I	I	I	I	I	I
1	2	3	4	5	6
11	10	9	8	7	

Die Mitspieler haben aber immer das Recht, sich die vom Spieler liegen gelassenen Talon-Blätter anzusehen

### **Honneurs.**

"Trull" und "4 Könige" zählen nur dann, wenn sie in den Stichen sind. Werden sie vom Spieler vor der Erklärung, das "es liegt" bzw. von den Gegnern vor dem Beginn des Spieles also vor dem "Ausspielen" angesagt, so zahlen sie 10 Points, sonst nur 5 Points, bei "Solo" das Doppelte davon, bei "Bettel" nichts.

Man kann somit auch "Trull" oder "4 Könige" ansagen, ohne sie bei Beginn des Spieles in der Hand zu haben, wenn man darauf rechnet, sie sicher in seine Stiche zu bekommen.

Wenn z.B. der Spieler 11 Tarock, mit den 6 höchsten Tarock, und das erste Ausspielen für sich hat und ferner auch Tarock im Talon liegen, so kann er rechnen, den Pagat den Gegnern abzufangen und er sagt daher die "Trull" an, obzwar er den Pagat nicht im Blatte hat.

Umgekehrt kann ein Gegner, wenn er den Sküs und den Mond hat, und der Spieler z.B. 13 Tarock aber nicht Pagat ultimo ansagt, annehmen, dass sein Mitspieler den Pagat hat und riskiert daher auch das Ansagen der Trull.

"4 Könige" werden im allgemeinen /Valade ausgenommen/ selten vom Spieler angesagt werden; hingegen kann einer der Gegner, der z.B. drei Könige hat, und der die vierte Farbe skat ist und sonst ein schwaches Blatt besitzt, oder überhaupt annimmt, dass sein Mitspieler ein starkes Gegenblatt hat, die vier Könige ansagen. Er reizt dadurch den Mitspieler zum Kontra, das selbst, wenn der Spieler die 4 Könige kontriert im Falle des Gewinnes des Spieles oft viel mehr zählt, als die verlorene Königsansage.

Zu den Honneurs zählt von einschließlich 10 Tarock angefangen auch die Zahl der Tarocks,

die man im Blatte besitzt und zwar zählen

10 Tarocks	5 Points
11 Tarocks	10 Points
12 Tarocks	15 Points
bis 16 Tarocks	35 Points

Bei "Solo" alles doppelt.

Der Spieler muß aber die Anzahl der Tarocks ansagen, bevor er sagt "es liegt".

Der Spieler hat, nachdem er "es liegt" sagt, durch kurzes Warten dem Gegner Gelegenheit zu geben, seine Honneurs, Tarocks oder Kontra, etc. anzusagen.

Der Spieler und auch die Gegner sind nicht verpflichtet, die Tarocks, die sie im Blatte haben, vor dem Ausspielen anzusagen /der Spieler verschweigt sie manchmal, um die Gegner zum Kontra zu reizen/ Wenn aber Tarock angesagt werden /immer nur von einschl. 10 angefangen/, so muß die Zahl richtig sein. Unrichtige Angabe zählt als Renonce. Selbstredend dürfen nach dem Ausspielen insbesondere von den Gegnern keine Angaben über die Zahl der Tarocks, die man besitzt oder besass, gemacht werden; das gilt als Blattverrat, also so wie Renonce.

Gleichgiltig ob es sich um kontriertes oder nicht kontriertes Spiel handelt, werden die Honneurs und Tarocks zu der aus der Spieldifferenz berechneten Anzahl der zu zählenden Points dazugeschlagen, bzw. von ihr abgezogen.

Von Honneurs können natürlich kontriert nur werden die "Trull" und "4Könige"; Tarock nicht, weil diese von den Stichen unabhängig sind.

Wird der Mond in einem Spiel vom Sküs abgestochen, gleichgiltig ob der Sküs dem Gegner gehört oder dem Mitspieler, so zählt das für die Partie, der der Mond gehört, 5 Points schlecht - Bei "Solo" wieder doppelt. Bei "Bettel" zählt Mondfang nichts.

### **Berechnung der Spiele.**

Beim Differenz-Tarock ist die Grundlage der Berechnung die Differenz d zwischen den vom Spieler erzielten Points x und der Zahl 35, also

$$d = x - 35$$

Macht der Spieler nur 35 Punkte, so hat er das Spiel verloren, d ist in diesem Falle = Null (34 Punkte mit außerdem 2 leeren Blättern /das sind Skatins oder Tarock außer Trullblättern/ zählen als 35, 34 Punkte und ein leeres Blatt zählt als 34.)

Zur Differenz d wird beim nicht kontrierten "Dreier"-Spiel, falls der Spieler die Partie gewinnt - die sogenannte Konsolation = 6 Einheiten hiezu gerechnet. Gleichgiltig also, ob der Spieler den ersten, zweiten, dritten, vierten oder fünften Dreier nimmt, erhält er für das Spiel im Gewinnstfalle /d + 6/ Points.

Wenn der Spieler einen nicht kontrierten "Zweier" gewinnt, so wird diese Zahl /d + 6/ mit 2 multipliziert und beim "Einser" mit 3.

Verliert der Spieler ein nicht kontriertes Spiel, so wird zur Differenz d die Konsolation sovielmals dazu addiert, als das Spiel Einheiten zählt, also z.B.

Beim dritten "Dreier"  $d + /3 \times 6/$ ,

beim fünften "Zweier"  $[d + /5 \times 6/] \times 2$ ,

und beim neunten "Einser"  $[d + /9 \times 6/] \times 3$ .

Daraus geht hervor, dass bei nicht kontriertem Spiel der Spieler mit Ausnahme des Falles, wo er nur den ersten Talenteil aufdeckt, schlechtere Chancen hat, als die Gegner, weil diese, falls sie gewinnen, zur Differenz immer ein Vielfaches der Konsolation dazu gezählt erhalten, der Gewinner aber nur die einfache Konsolation.

Die Chancen sind aber für beide Teile gleich, wenn das Spiel kontriert wird. In diesem Falle wird wie folgt gerechnet:

Bezeichnet man die Zahl der Einheiten, die das Spiel gilt mit n, so ist beim "Dreier" das Kontra zu berechnen mit  $/d + 6/ \times n \times 2$

Bei Rekontra kommt an Stelle von 2 vier, bei Subkontra 8 etc.,

z.B.: Dritter "Dreier" mit Kontra, der Spieler erreicht 42 Points, mithin

$d = 42 - 35 = 7$ ; dann erhält er gezahlt:

$7 + 6 / \times 3 \times 2 = 78$  Points.

Wird der Point mit 2 Heller gezählt, so erhält der Spieler pro Mann 156, rund 160 Heller.

Falls der Spieler das Spiel um die gleiche Anzahl Punkte verloren, also nur 28 Punkte erzielt hätte, so hätte er jedem Gegner 160 Heller zu zahlen.

Beim kontrierten "Zweier" gilt dementsprechend die Formel,

$d + 6 / \times n \times 2 \times 2$ , z.B.

Fünfter kontrierter "Zweier" wird vom Spieler mit 4 Points verloren /er hat also nur 31 Points erreicht/ dann hat er zu zahlen:

$4 + 6 / \times 5 \times 2 \times 2 = 200$  Points

Point zu 2 Heller = 400 Heller pro Mann.

Rekontra, etc. siehe wie oben!

Beim kontrierten "Einser" ist die Berechnung

$d + 6 / \times n \times 3 \times 2$  zum Beispiel:

Der elfte kontrierte "Einser" vom Spieler um 3 Points gewonnen ergibt:

$3 + 6 / \times 11 \times 3 \times 2 = 594$  Points = 1190 Heller pro Mann.

Rekontra etc. wie oben!

### **Bettel.**

Wird gespielt, wenn von den drei Spielern, an die je 16 Karten ausgeteilt werden, keiner das Spiel aufnimmt.

Bei Tapper zu drei wird der Talon nicht aufgedeckt, bei Tapper zu vier spielt der Teilende den "Bettel" mit dem Talon mit.

Der Bettel-Spieler, der in seinen Stichen die meisten Punkte zählt, zahlt die Differenz zwischen seinen Punkten und denen der Mitspieler plus der einfachen Konsolation\* an den betreffenden Mitspieler, z.B.,

A            42 Points

B            10 Points

C            11 Points

D            7 Points

Dann zahlt A an B  $42 - 10$  [plus 6], das sind 32 [38] Points,

/ein Point zu 2 Heller    = 60 [80] Heller/,

an C            31 [+ 6]    = 60 [70] Heller und

an D            35 [+ 6]    = 70 [80] Heller

Beim Zählen der Points in den Stichen zählen

2 leere Blatt = 1

1 leeres Blatt = Null.

Bleibt ein Spieler, /wozu auch bei Tapper zu vier der Talonmann zahlt/ beim Bettel stichlos, so erhält er von jedem anderen Spieler für die Stichlosigkeit 10 Points ausbezahlt.

*\*(Von der Bezahlung der Konsolation beim Bettel wird häufig auch abgesehen).*

Haben 2 Spieler beim Bettel-Spiel die gleiche höchste Anzahl von Punkten erzielt, so teilen Sie die von ihnen auszahlenden Beträge zur Hälfte, z.B.:

A	27
B	27
C	16
D	0

dann zahlen A und B zusammen aus an C

$27 - 16 + 6 = 17$  Points,

an D  $27 + 6 = 33$  Points,

ausserdem erhält D sowohl von A, B als auch von C je 10 Points für Stichlosigkeit.

Beim "Bettel" müssen sowohl die Spieler, als auch der Talon-Mann Farbe bekennen, ohne aber überstechen zu müssen. Der Talon-Mann gibt nur dort zu, wo er die betreffende Farbe bzw. Tarock hat. Die anderen Spieler müssen, wenn sie die Farbe nicht haben, mit Tarock stechen, haben sie kein Tarock mehr, so können sie andere Farben abwerfen.

Im Falle ein Spieler beim "Bettel" Renonce macht, so übernimmt er am Schluss die Zahlung für den, der die meiste Anzahl Punkte erreicht hat. Diesem selbst braucht er aber nichts zu zahlen; das hängt übrigens auch von der Vereinbarung ab.

Beim "Bettel" zählt Mondfang, Trull, 4 Könige und Pagat Ultimo nichts, selbstverständlich auch nicht Tarock.

### **Solo.**

Der Solo-Spieler deckt den Talon nicht auf, die anderen Spieler haben aber auch hier das Recht, den Talon sich anzusehen.

Das Solo-Spiel zählt viermal und es sind die Chancen dabei für Spieler und Gegner ganz gleich.

Gezahlt wird also:  $/d + 6/ \times 4$

gleichgiltig ob der Spieler das Spiel gewinnt oder verliert, beim Kontra, Rekontra, etc. zwei-, vier-, etc. mal so viel.

Beim Solo gelten die Honneurs, Tarock, Pagat ultimo für beide Parteien doppelt so hoch als bei den übrigen Spielern.

## **Valade.**

Valade zählt beim "Dreier" unangesagt 36 Points, angesagt 72 Points. Beim "Zweier", "Einser" und "Solo" das doppelte bzw. 3 und 4-fache davon. Beim Valade zählen nur die angesagten Honneurs, nicht aber die in den Stichen gemachten; die Honneurs werden wie bei normalem Spiel berechnet.

Bei kontrierten Valade wird, wenn der Spieler gewinnt, d wie gewöhnlich berechnet; es wird aber zum Schluss die verdoppelte Valade-Consolation noch hinzugefügt.

Beim "Zweier", "Einser" und "Solo" betragen die Valade-Consolationen das 2, 3 und 4-fache.

z.B.

1/. "Dreier", Valade angesagt und nicht kontriert. Der Spieler erreicht 64 Punkte, dann erhält er:

$$64 - 35 + 72 = 101 \text{ Punkte.}$$

2/. "Dreier". angesagter Valade kontriert, der Spieler macht Valade und erreicht 64 Punkte, dann erhält er:

$$/64 - 35/ + 2 \times 72 = 29 + 144 = 173 \text{ Punkte.}$$

Gewinnen die Gegner, die den angesagten Valade kontriert haben, so zählt der Spieler

beim "Dreier"	144
beim "Zweier"	288 und
beim "Einser"	432 und
beim "Solo"	576 Points,

wovon noch seine Honneurs und erzielte Differenz-Punkte

$$= /x - 35/ \times 1 \text{ bzw., } 2, 3 \text{ u. } 4.$$

abgezogen werden, je nachdem ob es sich um "Dreier" "Zweier" etc. handelt.

Verliert ein Spieler nicht nur den angesagten kontrierten Valade, sondern auch das kontrierte Spiel, welcher ganz unwahrscheinliche Ausnahmefall nur dann möglich wäre, wenn der Valade ansagende Spieler nicht das Ausspielen hat, dann ist wie normal bei Kontra-Spiel mit der Konsolation 6 zu rechnen, nur ist zum Schlusse die Konsolutionsdifferenz  $72 - 6 = 66$  Points, multipliziert mit 2, 4 oder 6 (Dreier, Zweier, Einser) hinzuzuzählen.

Der wievielte Dreier, Zweier oder Einser es ist, ist also bei Berechnung des Valade gleichgiltig d.h. die Konsolation 72 gilt immer nur einfach bzw. 2- und 3-fach, bei Solo 4fach, auch wenn es sich z.B. um den dritten Dreier, den fünften Zweier oder den elften Einser handelt.

## Pagat ultimo.

Bei Bettel zählt Pagat ultimo nichts.

Bei "Dreier", "Zweier" und "Einser" zählt unangesagter Pagat ultimo 5 Points gut oder schlecht, je nachdem er gemacht oder vom Gegner oder Mitspieler mit Tarock abgestochen wird.

Angesagter Pagat ultimo zählt 10 Points.

Bei Solo das Doppelte, also 10 bzw. 20 Points.

Wird mit einer Pagatkasse /Juden/ gespielt, so zahlt jeder der Spieler in diese Kasse 30 Points ein.

Wird der angesagte Pagat ult. nicht gemacht und war er nicht kontriert, so hat der Spieler jedem der Mitspieler 10 Punkte zu bezahlen und ausserdem den Juden zu verdoppeln, d.h. ebensoviel einzuzahlen, als im Juden darin ist.

Wenn mit Pagatkassa /Juden/ gespielt wird, so hat nur der aufnehmende Spieler das Recht, den Pagat ultimo anzusagen, nicht aber die beiden Gegner.

Bei kontriertem Pagat ultimo zieht der gewinnende Teil den Juden ein /sind die Gegner die Gewinner so wird der Jude unter diese geteilt/ und der verlierende Teil hat das Doppelte von dem Betrag, der im Juden sich befindet, einzuzahlen.

Wenn also beispielsweise im Juden  $4 \times 30 = 120$  Points eingezahlt sind und der Spieler den kontrierten Pagat ultimo verliert, so hat er zu zahlen jedem der übrigen:

- 1/. 20 Points für den kontrierten Pagat und
- 2/. je 10 Points, die durch die Teilung seiner Einlage von 30 Points auf die 3 Mitspieler entfallen. /Wird der Tapper zu 3 gespielt, so ist die Einlage im Juden 90 Points und der Anteil beim kontrierten Pagat und vom Spieler verlorenen Pagat ultimo für die beiden Mitspieler je 15 Points./

Sind im Juden 480 Points, die wie folgt entstanden sind:

- 1/. Einlage von Haus aus 120 Points
  - 2/. Ein Spieler B hat den Pagat angesagt und hat ihn, nicht kontriert, verloren, also neue Einlage 120 Points
  - 3/. Ein anderer Spieler z.B. C hat wieder einen Pagat angesagt und wieder verloren, so beträgt dessen Einlage 240 Points
- Zusammen also 480 Points.

Macht jetzt irgendein Spieler z.B. B den Pagat ultimo, so erhält er von jedem Spieler die 30 Points von 1./ und von C die 240 Points von 3./ als Verteilung der Kasse, die jetzt wieder mit je 30 Points = 120 Points beginnt.

/Seine ad 2/.eingezahlte Einlage von 120 Points zieht B natürlich ein/.

Wenn sich aber die Einlage im Juden wie folgt ergeben hat:

- 1/. Der Spieler A hat einen kontrierten Pagat verloren, mithin wurde die ursprüngliche Einlage von 120 Points aufgeteilt und A hatte 240 Points einzuzahlen.
- 2/. D hat hierauf den Pagat angesagt und unkontriert verloren, dann hat auch D 240 Points in den Juden einzuzahlen.

Gewinnt jetzt A den Pagat und zieht den Juden ein, so erhält er /in allen Fällen immer abgesehen von den eingangs erwähnten 10 Points für den angesagten bzw. 20 für den kontrierten, 40 für den rekontrierten, etc./ von D 240 Points. In den Juden sind dann von jedem Spieler 30 Points neu einzuzahlen, es sind also dann wieder 120 Points /4 Spieler vorausgesetzt.

Auch beim rekontrierten - oder subkontrierten Pagat wird die Kasse /Jude/ nur verdoppelt, also nicht auf das 4- oder 8-fache erhöht.

Erscheint die Abrechnung zu kompliziert, dann ist es am besten, wenn jeder Spieler seinen Anteil in eine Schale bar erlegt, damit die Aufteilung ohne Schwierigkeit erfolgen kann.

### **Renonce.**

Jede auch anscheinend für das Spiel unwesentliche Renonce entzieht dem Renoncierenden für sich und für seine Partei alle Rechte auf Bezahlung des Spieles, /siehe auch Bettel/, ferner auf Bezahlung der Honneurs, Tarock, Pagat, etc; hingegen hat der renoncierende Spieler /bzw. wenn ein Gegner Renonce gemacht hat, dessen Partei/, auch wenn das Spiel von der Renonce machenden Partei gewonnen wird, dem Gegner alles zu zahlen, was dieser an Honneurs, etc. angesagt hat.\*

*\*Die am Tisch liegende Karte gilt als endgültig ausgespielt. Ist dadurch Renonce gemacht, so ist es dabei ganz nebensächlich, ob die Karte durch den Nachspielenden gedeckt ist oder nicht.*

So einfach die Regel für Renonce aussieht, so kommen doch oft Fälle vor, wo sie nicht voll entspricht, insbesondere dann, wenn die Renonce zu spät entdeckt wird und nicht mehr mit Sicherheit festgestellt werden kann, wie sich das Spiel ohne diese Renonce entwickelt hätte. In solchen Fällen wird das Billigkeitsgefühl der Spieler entscheiden, ob der Spieler oder der Gegner ohne diese Renonce das Spiel oder gegebenenfalls den Pagat gewonnen oder verloren hätten.

Hat z.B. der Spieler einen sicheren Pagat ultimo angesagt und Renonce gemacht, so wäre es ganz unzulässig, daß man ihm wegen seiner Renonce den Pagat ultimo als verloren anrechnet und ihn vielleicht gar den Juden verdoppeln lässt - Ein solches Spiel wird einfach als ungültig erklärt, als ob es gar nicht vorgekommen wäre.

Legt der Spieler versehentlich eine unrichtige Anzahl von Karten in seinen Talon, so gilt das ebenfalls als Renonce, mit den vorstehend dargelegten Folgen. Wenn der Fehler des Spielers rechtzeitig, d.i. vor dem ersten Ausspielen bemerkt wird, so können also die Gegner ruhig das Spiel kontrieren, weil der Spieler, auch wenn er gewinnt, gar nichts gezahlt erhält. Hat der auf diese Weise Renonce machende Spieler ein glatt gewonnenes Spiel, so ist der Fall einfach. Ist es aber zweifelhaft, ob nicht die Gegner das Spiel gewonnen hätten, so muß wohl das Billigkeitsgefühl entscheiden. Man pflegt sich in solchen Fällen derart zu helfen, dass einer der Gegner /eventl. Talon-Mann/ aus dem Talon des Spielers /falls dieser zu viel Karten gelegt hat/ bzw. aus dem Blatte des Spielers /falls er zu wenig Karten gelegt hat/ das zu viel bzw. zu wenig gelegte Blatt herauszieht, und es im ersten Falle wieder in das Blatt des Spielers einreicht, im zweiten Falle in dessen Talon gibt. - Das Spiel wird dann wie gewöhnlich gespielt, selbstverständlich kann der Spieler selbst dabei unter keinen Umständen gewinnen.

-----

### **Beispiele:**

I/. Dreier; vom Spieler angesagt; 11 Tarock, Trull, Pagat ultimo /4 Spieler - im Juden sind 120 Points/.

a/ Spieler gewinnt: 46 Points

d = 11 -

1/ für Spiel 11 + 6 =	17 Points
2/ für 11 Tarock	10 Points
3/ für Trull	10 Points
4/ für Pagat	10 Points
5/ für 4 Könige nicht angesagt	5 Points
6/ Jude	<u>30 Points</u>
Summa	82 Points

b/ Spieler gewinnt das Spiel, verliert aber Pagat ultimo und Trull.

d = 2

Spieler hat gut:

1/ für Spiel 2 + 6	= 8 Points
2/ für 11 Tarock	= <u>10 Points</u>
	18 Points

Gegner haben gut:

3/ Trull	10 Points
4/ Pagat	<u>10 Points</u>
	20 Points

Der Spieler zahlt also pro Mann 20 - 18 = 2 Points und verdoppelt die Enlage im Juden.

c/ Spiel, Trull und Pagat wurden kontriert, ein Gegner hat 10 Tarock angesagt.

d = 7 Punkte

Es wäre z.B. der dritte "Dreier" gewesen.

Spieler hat gut:

2/ 11 Tarock = 10 Points

Gegner haben gut:

1/ Spiel /7 + 6/ x 3 x 2 = 78 Points

2/ 10 Tarock 5 Points

3/ kontr. Trull 20 Points

4/ Pagat 20 Points

5/ Verteilung der Einlagen

des Spielers 10 Points

133 Points

Der Spieler zahlt also pro Mann:

133 - 10 = 123 Points und verdoppelt die Einlage im Juden.

II/. "Einser", vom Spieler A angesagt: 12 Tarock, Pagat ultimo /Tapper zu 4 Spieler/.  
Von einem Gegenspieler angesagt: 10 Tarock, Kontra Spiel und Kontra Pagat ultimo.

Es war der 7. "Einser" also  $n + 7$ .

1/. Spieler gewinnt das Spiel mit 36 Punkten also  $d = 1$ , verliert aber Pagat ultimo;  
im Juden waren 960 Points herrührend unter anderem von einem kontrierten Pagat ultimo. Von diesen 960 Points entfallen 480 auf B und 480 auf D.

Spieler hat gut:

1/. F. Spiel /1 + 6/ x 7 x 3 x 2 = 294 Points

2/ f. 12 Tarock

15 Points

309 Points

Gegner haben gut:

2/ f. 10 Tarock =

5 Points

3/ f. kontriert. Pagat

20 Points

25 Points

Es entfällt hier die Teilung der ursprünglichen Einlage von A in den Juden, weil die Einlagen sämtlicher Spieler schon beim früheren kontrierten Pagat verteilt wurden.

Mithin erhält A pro Mann  $309 - 25 = 284$  Points, muss aber in den Juden 1920

Points einzahlen. Der Jude wird in 3 Teile geteilt a  $960/3 = 320$  Points, und es zahlt

B an C:  $480 - 320 = 160$  Points

D an C:  $480 - 320 = 160$  Points

und C erhält also 320 Points.

2/. Gleiches Spiel, im Juden war nur die ursprüngliche Einlage von 120 Points, also wieder  $n = 7$ ,  $d = 1$  /Wieder Tapper zu 4 Spielern/.

Spieler hat gut:

1/. F. Spiel /1 + 6/ x 7 x 3 x 2 = 294 Points

2/ f. 12 Tarock = 15 Points

309 Points

Gegner haben gut:

2/ f. 10 Tarock = 5 Points

3/ f. kontr. Pagat = 20 Points

4/ Teilung der Einlage von A = 30/3 10 Points

35 Points

A erhält pro Mann  $309 - 35 = 274$  Points und zahlt in den Juden 240 Points ein

