

D. Tappen mit König oder Tarokrufen.

§. 1. Das Königrufen wird ordentlich unter **vier**, und wenn eine, wie im gewöhnlichen Tappen, 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 Kaufalon beseitiget werden, kommen auf **vier** Spieler, von den in gleicher Anzahl zu vertheilenden vier und fünfzig Blättern, auf jeden **zwölf** statt sechszehn.

§. 4. Die Karten werden zwey Mahl herum uud zwar jedes Mahl drey und drey oder zwey Mahl sechs ausgegeben.

§. 5. Bey **schlechten** Karten sagt die **Vorhand** einen **Tapper** an, bey **mittelmäßigen** oder einer nicht recht zu trauenden Reitzkarte, ruft sie einen **ihr fehlenden** König zu Hülfe; bey **guten** Karten nimmt sie einen **Dreyer**, und spielt bey **vorzüglichen** einen **Solo**.

§. 6. 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 weit mißlicher als im gewöhnlichen Tappen.

§. 7. 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 vom 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 Consolations-Betrages für einen **Dreyer**, unter **fünf** Spielern aber der jedesmahlige **König** auf.

§. 8. Wenn A tappt, B einen König ruft, C aber einen Dreyer ansagt und D alles genehmiget, so hat der Dreyer vor dem Rufe den Vorzug, eben so wohl als der Solo über jenen; jedoch bleibt es der Vorhand nach einem vereitelten Rufe unbenommen, den angesagten Dreyer von B, C oder D selbst zu spielen; **nie** aber einen **Solo**, wenn sie zuvor getappt oder gerufen hätte.

§. 9. Da der Besitzer des aufgerufenen Königs zwar zum Vortheile des Spielers 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 hüten, die Farbe des aufgerufenen Königs anzuspielen, um den Rufer so lange als möglich in seiner Ungewißheit zu lassen.

§. 10. 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 Besitze eines der höchsten Stecher zu seyn**, vernünftiger Weise nicht rufen soll, indem sein Gegner, falls der Eine oder der Andere in eben derselben Farbe Renonce wäre,

keiner Anstrengung unterlassen werde, dem Rufer durch so hohe Taroks als möglich, den verlangten König zu entreißen, der als ein besonderes Honneur im Verluste gerechnet wird.

§. 11. Ereignete sich der Fall, 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 wurde, 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 wird der Spieler bey Bemerkung seines Irrthumes 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.

§. 12. Derselbe Fall tritt ein, wenn der aufgerufene König in den drey untern Blättern des Talons schlief, 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.

§. 13. 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 sitzt, sich hüthen den König zuzuwerfen, wenn mehrere Blätter dieser Farbe 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.

§. 14. Alle die beym **Königrufen** obwaltenden Schwierigkeiten haben die Veranlassung gegeben, statt eines Königs einen hohen Tarok, der dem Spieler in seiner Reihenfolge abgeht, zu rufen den XX, XIX, XVIII oder XVII, dessen Verlust nicht zu riskiren steht.

§. 15. Ehe der Gang des Spieles beym Aufrufen eines Königs oder Taroks bereits verrathen hat, **welche** Personen **Gegner** oder **Freunde** sind, da diese keineswegs der Platz, sondern die Karle bestimmt, und der Helfer, ohne Wissen des Rufers, diesem 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 **Mangur** 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 daran einen Antheil nehmen zu lassen, vorausgesetzt daß er diese Honneurs oder Matadors nicht etwa in der Vorhand verpaßt hat.

§. 17. Die in manchen Gesellschaften angenommene Gewohnheit, **zehn** Taroks, jedoch nur im **Dreyer** oder **Solo**, 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 Tarok-Tappen unter drey Personen. Jedoch versteht sich von selbst, daß der Betrag solcher neu geschaffener Honneurs **geringer** seyn müsse, als jener der vier Könige oder der tous les trois.

§. 18. Dasselbe gilt von den Matadors und Königen **zusammen vereinigt**, die man gleichfalls in einigen Gegenden als Honneurs zählt, z. B. **zwey** Matadors und **ein** König, oder **zwey** Könige und **ein** Matador, **drey**; drey Könige und ein Matador **vier**; zwey Matadors und drey Könige **fünf** Honneurs. Allein, selbst diese fünf **creirten** Honneurs dürfen weder in **einer** noch weniger in **zwey** Händen stehend, **so viel** zählen als tous les trois oder **gebaren** vier Könige.

§. 19. In der Art des Zählens findet von dem gewöhnlichen Tarok-Tappen eine Abweichung statt, indem jedes Blatt nach seinem eigentlichen Werthe **ohne** Abzug gezählt wird. Demnach gilt ein Stich mit König, Dame, Bube und Mangur **sechszehn** Points; Cavall, Pagat und zwey leere Blätter, **zehn**, vier Taroks **vier** etc., weil jede einzelne Karte, die nicht Figur oder Honneurs 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 **eins** gewonnen.

§. 20. Das Rufen eines Königs oder Taroks steht rücksichtlich des Consolutions-Betrages, wie auch der, gleichfalls hier **doppelt** zu rechnenden, gewonnenen oder verlorenen 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, nämlich jeden die Hälfte.

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

*Den Freunden dieses jetzt fast allgemein verbreiteten Spieles zeigen wir hiermit an, daß eine weit umfassendere Behandlung desselben, ebenfalls in der Carl Haas'schen Buchhandlung in Wien unter dem Titel: "Theoretisch - practische Anleitung zur gründlichen Erlernung des beliebten Tarok-Tappenspieles, sowohl durch genaue Bestimmung aller Regeln und Feinheiten, als auch durch die Beobachtung und Auseinandersetzung mehrerer angeführter sehr schwieriger Beyspiele," bereits in einer zweyten, viel verbesserten und mit einem Anhange über das **König** oder **Tarokrufen** vermehrten Auflage, von dem Verfasser **dieses** Werkes erschienen sey.*