



## Das Taroc-Spiel.

Die Ordnung führet uns auf eines der vornehmsten Spiele, welche heut zu Tage bey den ansehnlichsten Gesellschaften eine Haupt- = Belustigung ausmachen. Der Portugiese will die Ehre haben, daß er der Erfinder davon seye. Man erzehlet verschiedene Histörien, wie dieses Spiel erfunden worden. Die 3 höchsten Briese sollen nach: in dem Königreich Algarbien sich durch böse Thaten berühmt gemachte Brüder, *Mongues, Skis, Pacato*, genennet worden seyn, und der Name *Tarocco* soll ebenfalls zum Andenken eines sehr bekannten Spielers, der durch den in seiner Kunst erworbenen Gewinnst ein sehr kostbars Kloster und Academie zu Setural gestiftet, seinen Ursprung erlangt haben. Die Etymologien der Nahmen der Spiele sind überhaupts sehr ungewiß, indem sie bisweilen sich bloß von einem ohngefahren Zufall, dessen Umstände selten entdeckt worden, herschreiben. Wer solche Dinge weitläufftiger untersuchen wollte, würde zwar den Liebhabern einen nicht unangenehmen Gefallen erweisen, und man hat hierinn einigen Italienern, die gerne ihre Critische Erläuterung und Untersuchungen bey Kunstwörtern anwenden, in der That vieles zu danken. Doch haben wir noch kein solches Buch in die

Hände bekommen, welches eine zulängliche Nachricht von dem Ursprung der gewöhnlichsten Spiele an den Tag lege.

Seit ohngefähr 5 Jahren hat das Taroc-Spiel in Deutschland sich neben den andern üblichen Gesellschafts-Spielen eingefunden. Man kan von ihm mit Grunde sagen, daß es einen so glücklichen Fortgang sogleich bey seinem ersten Eintritt in die grosse Welt erhalten, daß auch die vornehmsten Männer solches zu dem schönsten Mode-Spiel gemacht. Es hat fast mit andern Spielen, als dem *Piquet*, dem *Comete*, dem *l'Homme*, und *Whist*. Spiel vieles gemein. Man kan aber nicht recht bestimmen, ob darinnen die Kunst alleine, oder das Glück den meisten Theil ausmache. Beedes scheinert in demselben so genau verbunden zu seyn, daß man nicht leicht von dem, der sehr glücklich spielet, sagen könne, daß er ohne *Accuratezze* und besondern Fleiß gespielet habe. Ich werde mich bemühen, einen kurzen, doch deutlichen Begriff davon in folgenden zu geben.

## I.

Von den Taroc-Carten insgemein, und von deren Austheilung an die Mit-Spieler

Der Carten sind 78 Blätter. Ein und zwanzig sind davon besonders zu merken, die den Namen *Tarocques* führen. Sie gehen nach der natürlichen Ordnung in einer Reihe von Zahlen bis 21 fort. Der mit n. 1 oben bezeichnete Brief, der einen aufgeweckten lustigen Bruder vorstellet, heisset

set der *Pacat*, der dem, so ihn in der Hand hat, je nachdem er mit andern Taroc stark begleitet wird, oder wenigere derselben zur Seite hat, vielen Vor- oder Nachtheil bringen kan. Er sicht alle andere Farben und Briefe ab, kan aber selbst von einem jeden Taroc abgestochen werden. Wer den *Pacat* auf die letzte hinaus bringen kan, so, daß er damit die letzte angeworfene Blätter der andern Mitspieler absticht; hat eine besondere Ehre, und werden ihm auch honneurs, wie bey andern Spielen, bezahlt.

Der 21 Brief unter den Taroc ist der allerhöchste unter den 78 Briefen; er bringet den, der ihn hat, eine l'Honneur zuwege, und wird der *Mongues* genennet.

Ausser diesen 21 Taroc zeigt sich noch ein Brief, welcher einen Pickelhering vorstellet, und *Schkis* heisset. Er ist, fast wie der Scherwenzel, oder, was der Comete im Comete-Spiel ist. Man brauche ihn, wenn man will, und, wie es der Vortheil an die Hand giebt, d. i. man kan damit entweder einen jeden Brief von einer andern Farbe, welche es auch seyn möge, wegnehmen, oder man kan solchen, statt eines Tarocs anwenden. In den unten stehenden Regeln werden wir seinen Gebrauch deutlicher anzeigen. Weil er ein so starcker Frey-Mann ist, daß er zu allerley dienen kan, so hat er allemahl eine honneur von 5 Marquen zu hoffen.

Die Taroc nehmen alle andere Farben und Blätter weg, und sind die beständigen Trümpe, womit man *Levées* machen kan. Die übrigen 56 Briefe sind so vertheilt, daß in jeder Farbe und Gattung, 14 Briefe zustehen kommen, die in ihrer natürlichen Ordnung wie sie auf einander folgen, einer höher als der an-

dere sind. 3. E. der König sticht die Dame, und diese den Valet, der Valet das As. Gleichwie im l'Hombre allemahl die in schwarzer Farbe, je mehr sie Augen, (points) haben, diejenigen überstechen, so geringer in den Augen sind; d. i. Pique X. sticht den Pique IX, und diese den Pique VIII: Also ist es in der rothen Farbe eben auch in diesem Spiel so zu halten, daß umgewandt, die wenigern Augen eines Briefs allemahl die mehrern übertreffen; und Coeur II. den Coeur III. und Coeur V. den Coeur VI. oder VII. übersticht.

Jede Farbe zehlet seine Briefe: 1) König, 2) Dame, 3) ein Keurher, 4) Valet, 5) das As, 6) die II. 7) die III. und so fort biß auf X.

Der 21 Taroc, welcher *Mongue* genennet wird, der II. Taroc, oder *Pagat*, und der *Sckis*, werden die 3 vördersten Haupt-Matadors genennet. Wer diese hat, bekommt eine Honneurs mit 10 Marquen bezahlt.

Wer 10 Taroc in der Hand auf einmahl hat, bekommt, wenn er zu Ende des Spiels über 26 Points mehrere gewinnt, als eine Honneur ebenfalls 10 Marquen.

Der König, die Dame, der Keuter (Cavalier) und der Valet in jeder Farbe, wo sie beisammen in einer Hand sind, heissen die Cavalerie. Sie bringen dem, der sie hat, eine Honneur mit 4 Marquen.

Wer 10 Taroc, 1 Cavalerie, *Mongue*, *Sckis*, *Pagat*, den *Pacat* zulezte hat, zehlet auffer den andern gewöhnlichen points allein an honneurs 34 Points mehr als die andern.

Drey

Drey Personen pflegen mit einander zu spielen, und machen, wo sie um 1 in der Zahl stärker, oder zum Viert wären, wechselsweise den Vierten zum König.

Derjenige, so die Carten giebt, giebt 5 mahl herum, auf jedesmahl 5 Blätter; er selbst aber behält 8 Blätter zulezte. Dieses würde aber eine mehrere Zahl machen, wenn jeder der Mitspieler 25, und der Ausgeber 28 Briefe hätte. Daher legt dieser von seinen 28 Briefen 3 hinweg, welche er für gut befindet, doch ist ihm nicht erlaubt, einen König hinweg zu legen. So er hingegen 3 Taroc, und darunter den Pagat hat, so ist es ihm wohl vergönnt, dieselben wegzulegen, hat er aber mehr oder weniger, als 3 Blätter Taroc, so kan davon nichts abgelegt werden. Es können auch der Pagat, Sckis, und 1 Taroc abgelegt werden.

Dieses Weglegen der 3 Carten, nennet man den Skar, oder man pfleget, an statt, Cajus, oder Titius hat auszugeben, zu sagen Cajus: oder Titius legt den Skar.

## II.

### Die vornehmsten Haupt-Regeln in diesem Spiel.

1. Wenn der Skar gelegt ist: so hat der, so ihn geleet, so gleich die Honneurs anzuzeigen, so er etwann hat, und die andern folgen nach, so, daß dieses geschiehet, ehe ein Blat zum Spiel angeworfen worden. Ausserdeme sind die Honneurs hernach nicht gültig, und würde jeder, der sie also vergißt, nichts bekommen.

2. Wenn

2. Wenn der Ausgeber die Carte vergiebt, so wird ihm von der Gesellschaft eine Straffe von 5 Points abgefordert, die er an jeden Mitspieler bezahlt. Über dies ist das Spiel ungültig, und die Carte muß von neuem gegeben werden.

3. Würde es der Ausgeber versehen, daß er in Skar, etwann nur 2 oder auch wohl 4 Blat weglegte, und der Fehler zeigte sich erst am Ende des Spiels; es hätten aber die andern Spieler bereits einige Honneurs gleich anfangs angezeigt: so zahlet der Ausgeber an jeden, 5 Marquen Straffe, und so viel honneurs jeder sodann gehabt, eben auch wieder. Das Spiel ist aber ungültig, und muß die Carte von neuem gegeben werden. Hätte der also fehlende Ausgeber selbst einige honneurs, z. E. Cavalerie, oder 4 Könige, oder Vier Dames &c. gehabt, so muß er das dafür erhaltene zurücke geben.

4. Im Taroc-Spiel ist es ein wesentliches Stück des Spiels, daß man jedes angeworfene Blat, wenn man in eben derselben, oder der nemlichen Farbe ein Blat hat, bekennen, und solche zugeben muß. Derjenige, der also aus Versehen die Farbe verläugnet, oder unrecht absticht, giebt 5 zur Straffe. Die etwann von ihm also unrecht abgestochene Carten, oder die Levée bleibet ihme, und darf nicht wieder zurückgegeben werden; Hätte er aber den Pagat falsch überstochen: so muß er ihn zurückgeben, und doppelte Straffe mit 10 Marquen erlegen.

5. Wer mehrere Honneurs ansaget, als er wirklich hat, verfällt in die Straffe von 5 Marquen.

6. Der Skis (andere nennen, weil dieser Brief überall fren agiren, und sich nicht an die Regeln des Spiels

Spiels binden darf denselben Excuse) gleichwie er selbst kein Blat sticht, auch nicht durch ein anders abgestochen werden kan, sondern er wird von dem, der ihn in der Hand hat, bey Gelegenheit, wenn er es für gut befindet, abgelegt, und dagegen ein ungültig Blat von denen bereits eingenommenen, weggegeben.

Sehet den Fall: Cajus wirft den Treffle Valet, Titius hat zwar die Treffle-Dame, er glaubt aber, daß, wenn er sie zuwürfe, der Sempronius den Treffle-König haben, und also surcoupiren mögte. Er will also Titius seine Treffle-Dame nicht so unnütze und umsonst zuwerfen, daher, weil er den Skis hat, wirft er denselben zu, nimmt ihn aber sogleich, und giebt von den bereits vor sich habenden gemachten Levées ein Blat zurück an den, welcher so eben die Levée macht.

7. Dieser Skis giebt dem, in dessen Hand er steht, den Vortheil, daß wenn dieser 3 Könige in der Hand hätte, solcher als der 4 König gerechnet werden kan. Eben so, wenn einer 3 Bilder in der Hand hätte, z. E. Pique-König, Pique-Dame, Pique Valet; so kan der Skis so viel, als der abwesende Cavalier gezehlet, und als eine halbe Cavalerie gerechnet werden.

8. Geschähe es, daß ein Spieler vermittelst des Schkis nur einen, und sonst gar keinen Stich machen sollte, so wird er bey Endigung des Spiels für 4 Points gezahlet.

9. Oben haben wir schon gemeldet, daß *Pagar*, *Schkis* und *Mongue*, oder der XXI. Taroc die höch-

höchsten Matadors sind. Wer diese hat, bekommt von jedem Mitspieler 10 Points, und jeder folgender Matador wird nach seiner Reihe, in der er stehet, mit 5 Points bezahlet.

10. Eine ganze *Cavalerie* ist König, Dame, Cavall und Valet von einer Farbe, und wird mit 10 Points von jedem, eine halbe *Cavalerie* aber, bey welchen der Schkis gebrauchet wird, nur mit 5 Points bezahlet.

11. Wenn man eine *Cavalerie* ansaget, so darf der Ausgeber kein Blat davon in den Skar legen; Würde es jedoch geschehen, und hätte er, indem er solche angesaget, die *Honneurs* dafür bezahlet, so muß er solche zuruck geben.

12. Der *Pagat* ist denen andern Mitspielern ein Dorn in den Augen. Sie suchen ihn hervor zu locken, wie sie können; sie spielen Tarocco aus, und wiederholten es so lang, biß der *Pagat*, (weil sonst kein Taroc mehr in der Hand dessen ist, der jenen hat,) hervor gehet. Dieses heist den *Pagat* forciren. Bisweilen sticht man, wenn eine Farbe angespielet wird, und man nicht bekennen kan, ein solches Blat ab. Weil es aber sich leicht ereignen kan, daß der andere Spieler, oder der Nachspieler eben auch das angebrachte Blat nicht bekennen könnte, mithin der *Pagat* surcoupiret würde: so muß der, so denselben also verlihet, an jeden Mitspieler 5 Points bezahlen. Geht der *Pagat* auf den allerletzten Stich verlohren; so werden an jeden Mitspieler 10 Points bezahlet.



13. Wer also sein Spiel zu dirigiren weiß, daß er bey dem allerlehten von den andern angebrachten Blat den Stich mit dem *Pagat* machet: Der hat die Ehre, daß er *Maitre* vom Spiel wird, und von jedem Mitspieler 10 Points bezahlet erhält.

14. Alle Blätter im Spiel gelten nichts, ausser folgende, welche in der Zusammenzählung der points also gerechnet werden. Der *XXI. Taroc*, oder *Mongue* gilt 5. Der *Pagat* 5. Der *Schkis* 5. Ein König 5, eine Dame 4. ein Cavall 3. ein Valet 2.

15. Wer auf das ausgeworfene Blat, in derselben Farbe mit keinem bekennen kan, derselbe muß solches angebrachte Blat mit einem *Taroc* nehmen.

16. Wenn *Tarocs* angespielet werden, so dürfen die andern Spieler nicht anders, als mit *Taroc* bekennen, und solchen zuwerffen.

17. Der *Schkis* giebt zwar das Recht, daß ihn sein Besitzer nach seinem Vortheil brauchen kan, wie er will; Alleine er darf ihn nicht länger in der Hand behalten, als so lange er *Taroc* noch hat. Sind keine *Tarocs* mehr da, so muß der *Schkis* bey der ersten *Couleur*, so gefordert wird, wenn man sie nicht mit einem Blat bekennen kan, abgelegt werden.

18. Eben muß der Besitzer des *Schkis* denselben amnoch vor Ende des Spiels, wenn bey jedem Spieler noch 3 Blat in der Hand sind, ablegen. Setzen den Fall: *Cajus* hat den *Schkis* in der Hand, und ist am Ausspielen, indem er nur noch 3 Blätter hat.  
Er

Er kan den Schkis nicht anspielen, sondern der, so ihm zur rechten Hand sitzt, spielet aus, was er will, und darauf legt Cajus den Schkis ab.

19. Wenn das Spiel zu Ende ist, muß jeder der Spielenden, wenn er nicht verliehren will, 26 points zehlen können. Was über 26 ist, heist ein Gewinnst, gleichwie das, was unter der Zahl 26 ist, ein Verlust heisset.

20. Man berechnet seine Iesen und Points also: Es wird allemahl ein Blat, das berechnet werden kan, (vid. n. 14.) mit zwey andern, die nicht als Points gezehlet werden, zusammen genommen, und darauf fortgerechnet. Auf diese Weise werden in der ganzen Carte 78 Points herauskommen.

